



auteur autrice de bande dessinée

ah bon,
c'est un vrai
métier ?



3^e édition, tirage spécial
mise à jour janvier 2019

textes : Nathalie **Ferlut**
et Sébastien **Cornuaud**
illustrations : Thomas **Carretero**
[lauréat Jeunes Talents Prix Région 2018]
conception graphique :
Christian **Mattiucci**

direction éditoriale
et coordination adaBD :
Sébastien **Cornuaud**

édité par l'**Association
des auteurs de Bande
Dessinée (adaBD)**
en partenariat avec
le **Pavillon Jeunes Talents®**
du **Festival International
de la Bande Dessinée**
(coordination 9^e Art + :
Ezilda **Tribot**, Grégory **Duguy**)

cette édition a été réalisée
avec le soutien financier
de l'**ADAGP**

dépôt légal : janvier 2019

© adaBD, 2019
Tous droits de reproduction
et de représentation,
et notamment de traduction
ou d'adaptation réservés
pour tous pays.

La présente édition du livret
fait l'objet d'un tirage
de 5 000 exemplaires.
Une version numérique pdf
est également disponible
et peut-être obtenue sur simple
demande en écrivant à :
contact.adabd@numericable.fr.

Malgré tout le soin apporté
à la rédaction de ce document,
des erreurs peuvent y subsister
notamment du fait que
des évolutions techniques,
économiques, législatives
ou réglementaires peuvent survenir
à tout moment. De ce fait,
sa consultation ne dispense pas
le lecteur de se tenir informé
par lui-même et de consulter
les différentes structures
et organisations professionnelles
citées au long de ce livret.
Les données d'ordre juridique
qu'il contient sont informatives
et ne dispensent pas le lecteur
de consulter un avocat
ou conseil juridique.

auteur autrice de bande dessinée

ah bon, c'est un vrai métier ?

L'adaBD (association des auteurs de Bande Dessinée) accueille, informe, réunit et fédère les auteur(trice)s et créateurs professionnels de bande dessinée [scénaristes, dessinateur(trice)s, illustrateur(trice)s, coloristes, traducteur(trice)s, graphistes, concepteur(trice)s, lettré(e)s, etc.]. Au-delà, elle a vocation à informer le public et les médias sur les conditions d'exercice de ces métiers, sur les intérêts, les droits et les obligations des auteur(trice)s et sur le statut d'auteur.

Le Festival International de la Bande Dessinée propose un espace entièrement dédié à l'information d'un public d'auteur(trice)s en devenir, débutant(e)s ou confirmé(e)s : le Pavillon Jeunes Talents*.

Dans cet espace des professionnels et des écoles de l'image accueillent le public et proposent diverses activités : rendez-vous individualisés, rencontres, conférences, ateliers participatifs...

Au fil des années une longue collaboration s'est tissée entre l'adaBD et le Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême. C'est tout naturellement que l'adaBD et le Pavillon Jeunes Talents* ont choisi de présenter conjointement chaque année un programme de conférences et rencontres centrées sur le(s) métier(s) d'auteur(trice) de bande dessinée, ses conditions d'exercice et les évolutions que le numérique lui impose.

Il y a 10 ans, il nous est apparu essentiel de garder une trace de cette programmation commune que nous proposons, de la prolonger et la pérenniser par l'édition d'un livret synthétique abordant les questions essentielles que doit se poser toute personne aspirant à faire de sa passion du dessin ou de son désir de devenir auteur(trice) de bande dessinée un véritable métier.

Le présent tirage constitue la 3^e édition du livret, revue, mise à jour et augmentée de nouveaux développements. Elle est agrémentée de nouveaux dessins réalisés par un lauréat du Concours Jeunes Talents, Thomas Carretero.

Nous remercions tout particulièrement, pour la réalisation de ce livret, l'ADAGP qui grâce à son soutien financier contribue à diffuser des informations primordiales aux auteur(trice)s de bande dessinée.

Nous vous en souhaitons bonne lecture et espérons qu'il répondra à vos questions.

Sébastien Cornuau
pour l'adaBD

Ezilda Tribot
pour le Festival International
de la Bande Dessinée
(9^e ART +)

ah bon, c'est un vrai métier ?

On nous demande parfois avec les meilleures intentions du monde : « *Et c'est quoi votre vrai métier ?* »

Il nous semble toujours étrange d'avoir à expliquer qu'être auteur(trice) de bande dessinée **EST un vrai métier**. Cela exige une formation solide et permanente (cf p. 5), demande **beaucoup de travail** (cf p. 12) pour **des rémunérations certes parfois ingrates mais qui peuvent être multiples** (cf p. 29). Un régime social et fiscal d'artiste-auteur encadre ce métier et des cotisations et taxes alimentent **un système de sécurité sociale et de retraite** (cf p. 33), même si ce dernier se révèle imparfait.

Ce vrai métier est par ailleurs, en général, **le seul que nous exerçons**. Il y a, bien entendu, quelques exceptions (plutôt dans le cas des scénaristes, ou d'auteur(trice)s débutants, voire occasionnels : les nombreux amateurs, au sens noble du terme, que l'on voit éclore sur le web) mais l'activité à temps plein reste la règle. Ce n'est donc pas un simple *hobby*...

Pour saisir ce qui fait **la spécificité et la difficulté de la condition d'auteur(trice)**, il est essentiel de bien comprendre ceci : **un auteur ou une autrice de bande dessinée n'est pas « rémunéré(e) » à la pièce ni à l'heure dessinée** (sauf exception de type commande publicitaire ou animation publique). **Ce n'est pas son (temps de) travail qui est rémunéré, c'est le produit de son travail qui est acheté**, plus exactement les « **droits d'exploitation** » de l'œuvre créée **par son génie et son travail** (cf p. 23). C'est dire que l'auteur(trice) de bande dessinée est payé(e) au fur et à mesure de la vente des exemplaires ou des reproductions ou représentations diverses de son œuvre, un peu, si l'on veut, comme un artisan potier qui vit de la vente de ses créations, plus ou moins bien selon la valeur de celles-ci, c'est-à-dire de l'intérêt qu'elles suscitent. C'est là, sa seule rémunération.

C'est bien un métier et même, sous des dehors sympathiques et conviviaux, un métier extrêmement technique – et en pleine mutation du fait du numérique –, un métier bien souvent solitaire (voire individualiste) même si on ne peut qu'encourager la pratique en ateliers, parfois intellectuellement éprouvant et qui ne connaît pas toujours d'horaires... Bref, c'est un métier passionnant mais, il ne faut pas le cacher, difficile : *Difficilum comix est !*

Il reste à dire qu'il est difficile d'en vivre ! Aussi, il arrive de plus en plus souvent que nous soyons contraints d'exercer parallèlement une autre activité créatrice, de préférence en rapport direct avec celle d'auteur(trice) de bande dessinée : graphiste, illustrateur(trice), décorateur(trice) ou coloriste de film d'animation, professeur(e) de bande dessinée, etc. Ce cumul d'activités ne va pas sans poser **quelques questions d'ordre social ou fiscal** (cf p. 35).

Bref, le but du présent livret est de vous raconter ce métier, comment l'on débute, quels pièges il faut éviter, si et comment on peut en vivre, auprès de qui s'adresser pour de plus amples renseignements (cf p. 43)... ■



se former, c'est utile ?

est-ce un métier d'autodidacte ?

Il existe toujours un petit pourcentage d'auteur(trice)s autodidactes. Mais si, par le passé, certains se sont « formés sur le tas », dans l'atelier de dessinateurs confirmés (pour lesquels ils œuvraient parfois en tant qu'assistant, un peu à la manière d'un apprentissage), c'est aujourd'hui devenu extrêmement rare. Et si désormais la facilité qu'il y a de créer un site Internet ou un blog ou de s'auto-publier laisse penser que de nouveaux jeunes talents émergent de nulle part, rares sont ceux qui sont en fait purement autodidactes : la plupart sont passés par une école, ou y sont encore, et cherchent à tester et mettre en valeur leur travail, à trouver un public, à s'affirmer en tant qu'auteur(trice).

Une solide formation de dessin reste un atout non négligeable, d'autant que le métier s'est professionnalisé et que le niveau technique demandé aux auteur(trice)s débutant aujourd'hui leur activité est, de manière générale, plutôt élevé : en plus des outils et techniques « traditionnels » de création, de dessin, de colorisation, *etc.*, le recours aux outils et technologies numériques devient de plus en plus systématique, pour ne pas dire inévitable (*cf* p. 12). Or il faut bien apprendre à les utiliser. Quoi de mieux alors qu'une école ou une formation professionnelle ?

Et puis... la « concurrence » étant devenue plus rude, le passage par une école proposant en outre des notions de droit et d'économie de l'édition, voire de communication et de marketing, n'est peut-être pas inutile pour s'y préparer.

Et même s'il est vrai que d'excellents amateurs (dans le sens où ils n'en font pas leur métier), bien imprégnés de connaissance et de technique, peuvent se débrouiller seuls, et si l'on peut préférer encore l'esprit d'aventure et tenter le grand saut dans l'inconnu, il nous apparaît hasardeux de le faire sans préparation, voire sans filet de sécurité... Bref, à notre sens, mieux vaut passer par une formation réelle et professionnalisante, si l'on veut aujourd'hui devenir dessinateur(trice) de bandes dessinées.

Et pour tout dire, les techniques et la législation évoluent tellement vite que nous en avons appelé à une véritable formation professionnelle continue des auteur(trice)s tout au long de leur « carrière ». Cette formation à laquelle nous n'avions pas droit pendant longtemps a été instituée en 2012 et se met depuis progressivement en place (*cf* p. 38).

Bref, se former, oui nous croyons que c'est utile.

comment se former ?

Dès lors, le problème, si problème il y a, c'est qu'il existe pléthore de formations aux arts graphiques. Alors comment pouvez-vous vous y retrouver ?

Si les écoles d'arts graphiques (Beaux-Arts et Arts appliqués) restent les principales « formations » de la profession, d'autres cursus sont fréquents parmi les auteur(trice)s : école de journalisme, diplôme (parfois un cursus complet) de lettres, histoire, langues, *etc.* Sans compter que l'on voit de plus en plus de jeunes auteur(trice)s issus de formations au dessin animé, au jeu vidéo, à l'image de synthèse, au cinéma, à la publicité... Mais il reste vrai que nombre des étudiants de ces formations ont souvent suivi un premier cursus en école d'Arts graphiques.

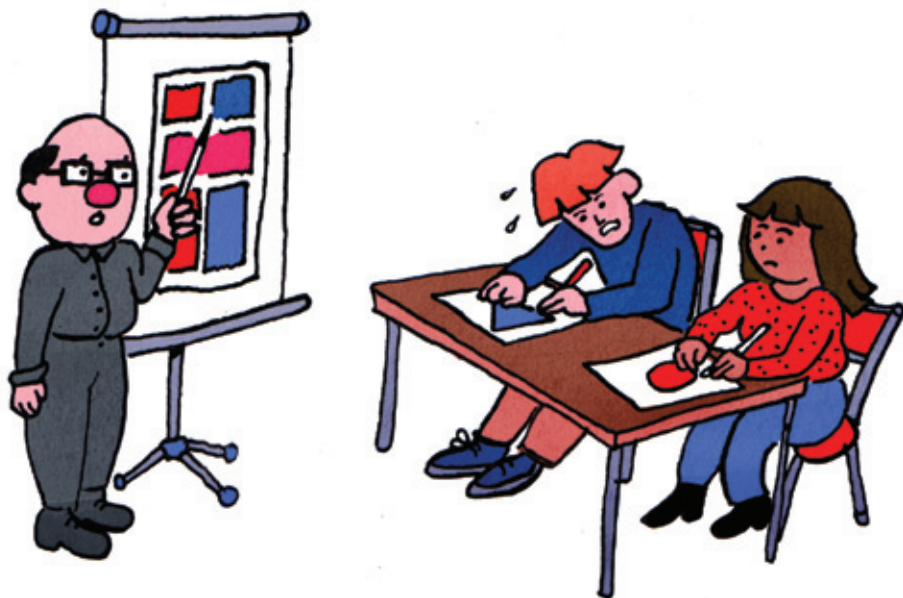
Sans oublier que depuis quelques années on a vu apparaître de nouvelles écoles privées se spécialisant dans l'enseignement de la bande dessinée, du manga, *etc.*

L'intérêt du passage dans une école d'Art

Les écoles d'Art sont propices aux échanges de savoir et de techniques, aux expériences graphiques enrichissantes, aux rencontres parfois décisives. Les années passées dans l'une d'elles sont, surtout, **un temps privilégié pour que se développent votre style et votre personnalité de futur auteur ou future autrice**. De plus, elles sont en général **le milieu où se créent les fanzines** qui vous permettent de vous essayer à la publication, parfois d'initier des collaborations qui deviendront plus tard professionnelles. Elles offrent, le plus souvent, une vision globale de la chaîne de fabrication du livre, de la conception et de la pure création à l'impression, la sérigraphie, *etc.* Souvent on y crée ses premières publications personnelles à tirage limité et/ou on y participe à des ouvrages collectifs édités par l'école (par ex. le *Fil du Nil*, *etc.*).

Elles sont enfin un vivier où viennent parfois puiser les rédacteurs de presse (pour des travaux de commande) voire même les éditeurs... C'est une façon d'entrer en relation avec le milieu de l'édition.

Pour terminer, il arrive, bien souvent, que se créent, pendant ou à l'issue des études artistiques, **des ateliers ou collectifs d'auteur(trice)s** qui pérennisent ces avantages, permettent une visibilité nécessaire pour mettre en commun un savoir et du matériel en vue de publier de premiers ouvrages micro-édités, ou de trouver par exemple des commandes publicitaires ou institutionnelles, des travaux de presse, des animations pédagogiques... et installent les jeunes auteur(trice)s dans une logique professionnelle. ■



où se former ?

bande dessinée

en France

écoles publiques

**EESI | École européenne supérieure de l'image
Angoulême - Poitiers**

134, rue de Bordeaux | 16000 Angoulême Cedex
tél. : 33 (0)5 45 92 66 02 | www.eesi.eu

Propose notamment :

- un master BD :

www.eesi.eu/site/spip.php?rubrique215

- un doctorat de création BD :

www.eesi.eu/site/spip.php?rubrique216

- une classe internationale BD :

www.eesi.eu/site/spip.php?rubrique218

**ENSAD | École nationale supérieure des Arts
décoratifs**

31, rue d'Ulm | 75240 Paris cedex 05
tél. : 33 (0)1 42 34 97 00 | www.ensad.fr

**HEAR - Haute école des arts du Rhin
Mulhouse - Strasbourg**

site d'arts plastiques de Strasbourg
1 rue de l'Académie | CS 10032 | 67082 Strasbourg cedex
tél. : 33 (0)3 69 06 37 77 | www.hear.fr

Propose notamment :

- un atelier d'illustration (et narration numérique animée) : www.bdnnext.net
- un atelier livre : www.hear.fr/sites/atelierlivre/

et les écoles des Beaux-Arts en général

écoles privées

Académie Brassart-Delcourt

77, avenue de la République | 75011 Paris
tél. : 01 71 32 87 26 | contact@academie-bd.fr
www.academie-bd.fr

CESAN

11, rue des Bluets | 75011 Paris
tél. : 09 50 89 74 82 | www.cesan.fr

École Émile Cohl | École de dessin et d'art à Lyon

1, rue Félix Rollet | 69003 Lyon
tél. : 33 (0)4 72 12 01 01 | www.cohl.fr

**École Jean Trubert | Établissement supérieur
d'arts graphiques**

7, rue d'Hautpoul | 75019 Paris | tél. : 01 45 96 03 58
contact@ecolejeantrubert.com | www.ecolejeantrubert.com

École Pivaut

26, rue Henri Cocharde | 44000 Nantes
tél. : 02 40 29 15 92 | www.ecole-pivaut.fr
11, square Général Koenig | 35000 Rennes
www.ecole-pivaut.fr/formations/bande-dessinee-293.html

Human Academy

École japonaise de manga, animé, jeux vidéo

121, rue de Bordeaux | 16023 Angoulême Cedex
tél. : +33(0)5 45 38 65 77 | <http://eu.athuman.com>

L'iconographe | Établissement d'enseignement supérieur

91 ter, route Romains | 67200 Strasbourg
tél. : 09 53 80 67 15 | info@iconographe.com
<http://l'iconographe.com/>

On peut trouver également des formations dès le lycée proposant des sections arts graphiques et arts du livre, comme par ex. :

Lycée professionnel | Corvisart // Tolbiac

61, rue Corvisart | 75013 Paris | tél. : 01 45 35 03 90
blog : <http://lyceecorvisart.blogspot.fr/>

Auguste Renoir | lycée technologique des arts appliqués

24, rue Ganneron | 75018 Paris | tél. : 01 40 08 45 60
www.ltaa-augusterenoir-paris.com/re noirV4/#haut
Propose notamment :

- un DMA Arts graphiques, Illustration
- une Formation complémentaire non diplômante (FCND) BD

www.ltaa-augusterenoir-paris.com/re noirV3/contenus/sections/FCND_BD_infos.html

en Belgique

Académie royale des Beaux-Arts de Bruxelles école supérieure des arts

144, rue du Midi | 1000 Bruxelles
tél. : +32 2 506 10 10 | contact : info@arba-esa.be
www.arba-esa.be/fr/home.php

École supérieure des arts de la Ville de Liège Académie Royale des Beaux-Arts

21, rue des Anglais | 4000 Liège
tél. : +32 4 221 70 70 | www.esavl.be/

ESA Saint-Luc (école supérieure des arts) Bruxelles - Liège

30, place Louis Morichar | B - 1060 - Bruxelles
tél. : +32(0)2 533 08 80 | www.stluc-bruxelles-esa.be
41, bd de la Constitution | B-4020 Liège
tél. : +32(0)4 341 80 00 | www.saint-luc.be

en Suisse

ESBD | École supérieure de BD et d'illustration de Genève

CFP Arts Genève | rue Necker 2 | 1201 Genève
tél. : +41 22 388 50 00
<http://edu.ge.ch/cfpaa/formations/ecole-supérieure-de-bande-dessinée-et-d'illustration>

ateliers ou stages ponctuels

Certains organismes proposent des stages
pour différents publics

L'iconographe

déjà cité plus haut.

Ateliers du Carrousel

3 sites à Paris :
107, rue de Rivoli | 75001 Paris
63, rue de Monceau | 75008 Paris
266, boulevard Raspail | 75014 Paris
tél. : +33 (0)1 44 55 59 02 | adc@madparis.fr
<http://madparis.fr/francais/ateliers-du-carrousel/>

CESAN

déjà cité plus haut.

à distance

Joe Kubert School of Cartoon and Graphic Art
www.kubertsworld.com

cinéma d'animation et création infographique

EMCA | École des métiers du cinéma d'animation

1, rue de la Charente | 16000 Angoulême
tél. : 33 (0)5 45 93 60 70 | www.angouleme-emca.fr

L'Atelier

8, rue de Saintes | 16000 Angoulême
tél. : 33 (0)5 16 29 03 21 | contact@ecolelatelier.com
<https://ecolelatelier.com>

Objectif 3D

9, boulevard de Bretagne | 16000 Angoulême
tél. : 05 45 37 40 87 | <https://angouleme.objectif3d.com>

École Émile Cohl

déjà citée plus haut.

Gobelins | l'école de l'image

73, bd Saint-Marcel | 75013 Paris
tél. : 33 (0)1 40 79 92 79 | www.gobelins.fr

Human Academy

École japonaise de manga, animé, jeux vidéo
déjà citée plus haut.

jeu vidéo

ENJMIN | École nationale du jeu et des médias interactifs numériques

138, rue de Bordeaux | 16000 Angoulême
tél. : 33 (0)5 45 68 06 78 | contact@cnam-enjmin.fr
www.enjmin.fr

Human Academy

École japonaise de manga, animé, jeux vidéo
déjà citée plus haut. ■

préparer son premier album

Les choses vont se dérouler en plusieurs temps. Tout d'abord, **l'ébauche du projet** et, lorsqu'il y a deux auteur(trice)s – la plupart du temps un(e) scénariste et un(e) dessinateur(trice) –, la définition **des termes de l'éventuelle collaboration**, la répartition des rôles et des tâches.

Ensuite, il s'agit d'élaborer un dossier présentant de manière suffisamment claire et descriptive le projet, avant de se lancer à la recherche d'un éditeur.

Après seulement, il sera temps de décrocher des rendez-vous, de tenter d'intéresser un éditeur (*cf* p. 14) ou de réfléchir à d'autres moyens d'être publié (*cf* p. 19), de signer un contrat (*cf* p. 23).

Bon... eh bien, au travail maintenant !

avant l'album

À quoi ressemble un projet à son début ? Cela dépend de la méthode de travail de chacun, en fait... En général, seul(e) ou à plusieurs, les auteurs et/ou autrices commencent par définir les bases scénaristiques. Ils esquissent les premiers décors pour cadrer une ambiance et effectuent quelques recherches de personnages (souvent des centaines de croquis, en fait !), en s'assurant que leurs styles graphiques respectifs soient homogènes. Puis, le scénario étant plus avancé (voire terminé pour certains, ou pas du tout avancé pour d'autres), apparaissent quelques pages de découpage, destinées à donner à celui ou celle qui aura la charge de dessiner l'histoire une idée de la dynamique, du rythme et des effets recherchés et de lui permettre de passer à la prochaine étape : car il est alors temps de se mettre à dessiner enfin quelques planches pour constituer un dossier.

se constituer un dossier

Combien de planches doit-on réaliser pour un dossier ? Là encore, il n'y a pas de règles. Disons que si vous êtes novice, il vaut mieux prévoir **le découpage** (graphique ou écrit façon scénario de cinéma) des 10, 15 ou 20 premières planches de votre futur album, histoire d'avoir un peu de « matière » à montrer et de convaincre que vous savez où vous allez. Il est préférable que vous accompagniez ces dernières de **quelques planches dûment dessinées**, encrées, voire parfois mises en couleur, ainsi que de **vos recherches de personnages, de décors...**

Votre dossier, au final, doit permettre à votre premier lecteur (un copain au jugement partial ou un éditeur-qui-n'a-pas-que-ça-à-faire) de se faire une idée de vos intentions et de votre niveau technique. Surtout, il doit donner envie de lire l'œuvre achevée... Un peu comme le ferait une bande annonce pour un film ! Bref, ce dossier, c'est votre *teaser* en fait.

Bien entendu, si vous tenez à jour **un blog, un site internet, un compte Facebook, Instagram, Tumblr ou autre** sur lequel vous publiez des éléments de votre projet dans l'espoir d'avoir un premier retour sur votre travail, il ne faudra pas hésiter à le préciser dans le dossier que vous remettrez aux éditeurs contactés : cela leur permettra de se faire une idée de l'accueil de votre travail et/ou de votre livre par le public, d'estimer la taille de votre lectorat potentiel (eh oui, ce sont là des questions triviales que l'éditeur se posera...), voire d'anticiper quelques questions contractuelles, comme celle relative aux droits de pré-publication en ligne par exemple...

collaborer avec un autre auteur, une autre autrice, pas toujours évident !

Si vous travaillez en collaboration avec un ou une collègue (au scénario, au dessin, voire au partage de ces rôles), vous constaterez vite vous-même l'importance qu'existe préalablement ou que puisse s'établir assez rapidement entre vous **une relation de confiance et enthousiasmante** (eh oui !), sans oublier, autant que cela sera possible, le coloriste qui, trop souvent relégué en fin de chaîne de la création artistique de l'œuvre, se trouve négligé.

Quelques points particuliers doivent ainsi être pris en compte au moment même de la naissance de l'ouvrage. Par exemple, les deux (ou plus) personnes ont-elles réellement les **mêmes attentes** sur le projet à naître ? Leurs divergences, s'il y en a (et il y en a souvent, c'est normal !) peuvent-elles être complémentaires ?

C'est le moment d'en parler entre vous et de vous assurer que vous êtes bien d'accord sur le genre de l'œuvre, sur la direction et l'aspect que vous souhaitez respectivement lui donner... Car, lorsque le travail sera plus avancé, il sera forcément plus compliqué de « remettre les pendules à l'heure » entre vous ou même de modifier **la ligne directrice de l'histoire ou du graphisme**.

Il y aura certainement beaucoup de variations, d'améliorations, de changements, d'ici à ce que la dernière page du projet soit réalisée : c'est inhérent au travail de l'auteur(trice) en général. Mais... pour éviter des approximations techniques et des frustrations à venir, mieux vaut vous assurer que sur la base, au moins, tout le monde est d'accord !

un petit détail qui a son importance : le temps !

Ah, et que faites-vous dans les mois qui viennent ?

Et votre collaborateur ? Aurez-vous, dans le cas où le projet aboutirait à une signature de contrat, une disponibilité suffisante pour le temps de la réalisation ? Plus d'un projet, plus d'un album ou d'une série en cours se sont trouvés victimes d'un bâclage ou se sont achevés par une fâcherie parce que l'une des deux parties avait autre chose à faire au moment où elle aurait dû remettre son scénario ou ses planches dessinées à temps à l'autre partie ou à l'éditeur. Sans parler de la pression qui est parfois mise inutilement et au détriment de l'œuvre, pour cette raison de temps, sur les épaules du ou de la coloriste qui bien souvent n'est sollicité(e) qu'en toute fin de chaîne de création (nous avons déjà évoqué cette question)...



Bref, retenez s'il vous plaît que rien n'est plus frustrant et démotivant que de devoir attendre indéfiniment la part de travail qui revient à l'autre : tous les auteur(trice)s vous le diront ! Cela peut contribuer à bloquer la dynamique créative et même avoir des répercussions financières : pendant que vous attendez que votre co-auteur(trice) vous livre son scénario (découpé ou non) ou ses planches, si vous ne travaillez pas sur un autre projet en parallèle, vous ne percevez aucune rémunération. Et vice versa. Vous le mettez ou il vous met là dans une position pour le moins délicate.

Aussi nous ne serions trop vous recommander de **vous fixer un planning** et de vous y tenir... dans la mesure de vos disponibilités et possibilités respectives. Ce n'est pas toujours simple, nous le savons, mais c'est vraiment important, voire capital !

et si l'on travaille tout seul ?

Bien entendu, si vous vous lancez dans la création d'un roman graphique très personnel, il y a de fortes chances que vous soyez seul(e) à le concevoir et à le réaliser. Et bien, étrangement, si vous travaillez en solo... toutes ces recommandations s'appliquent également à vous, tout seul ! Êtes-vous certain(e) que vous serez assez disponible pour mener le projet à bien et en temps voulu ? Et surtout : êtes-vous bien d'accord avec vous-même sur la nature de votre ouvrage ? Question qui peut vous paraître idiote mais à laquelle l'absence de réponse a pu conduire à l'abandon de projets...

Ne vous y trompez pas, à l'heure où l'on crée de plus en plus souvent seul dans son coin, parfois même en vue de s'auto-éditer, ce ne sont pas là des questionnements anodins : ils sont bien plus importants et complexes qu'ils n'en ont l'air ! Tout « télétravailleur » – et qu'est-ce qu'un auteur(trice) sinon une sorte de télétravailleur(se) ? – vous le dira : ne pas avoir de vision globale de son travail, de son organisation, ni de retour sur celui-ci (de la part d'un collègue par ex., ou d'un public) peut conduire à un certain enlisement (le projet n'avance plus), voire à une impasse (scénaristique...), ou même à une forme d'épuisement, de lassitude, d'enfermement. Soyez-en conscient(e) et évitez cette situation autant que cela vous sera possible !

Bien sûr, nous pouvons constater aujourd'hui que de plus en plus souvent les auteur(trice)s utilisent internet et les réseaux sociaux pour le travail en collaboration, la mise en relation dessinateur/scénariste/coloriste, l'élaboration commune (via Skype ou l'échange de messages)... voire même pour la simple recherche de premiers avis et critiques. Ces outils numériques jouent alors un peu un rôle que jouaient autrefois (mais aussi encore) les ateliers dans lesquels nous travaillions à plusieurs.... Paradoxalement, ce métier, par essence solitaire, n'a peut-être jamais été aussi... « communautaire » qu'aujourd'hui ! Et l'on constate une certaine tendance à vouloir se regrouper à nouveau en collectifs, ateliers, etc. Nous ne pouvons que vous encourager à le faire. ■

réaliser techniquement son album

Nous n'évoquerons pas ici les outils et techniques « traditionnels » de création, de dessin, de colorisation, *etc.* De nombreux forums et de très bons ouvrages en parlent, à la lecture desquels nous vous renvoyons (*cf p. 45*).

Nous voudrions plutôt mettre l'accent sur l'importance que le recours aux outils et technologies numériques a pris dans nos métiers comme dans nos vies. Comme beaucoup d'autres, en effet, le métier d'auteur ou d'autrice de bande dessinée a beaucoup évolué ces dernières années avec l'arrivée des « nouvelles » technologies : ordinateur et connexions sont devenus incontournables. Que ce soit pour nos recherches de documentation (toujours indispensable), d'informations diverses ou la constitution d'un réseau, voire pour notre communication et notre propre visibilité, nous ne pouvons plus vraiment nous passer d'internet. Nous reviendrons un peu plus loin sur cet aspect là, mais parlons un peu du côté technique...

un outil auxiliaire de la création

Des outils au service du créateur

Les nouvelles technologies n'apportent pas aux auteur(trice)s que des liens sociaux. Elles proposent aussi et surtout **une palette inépuisable d'outils de graphisme, d'édition, de publication**. Certain(e)s auteur(trice)s continuent de s'en passer, il est vrai, et cela est très bien aussi, mais il faut bien reconnaître qu'une grande partie des dessinateur(trice)s, des scénaristes et des coloristes ne pourraient plus vraiment travailler aujourd'hui sans un environnement informatique conséquent.

Nous utilisons de plus en plus de **logiciels graphiques** pour mettre en couleur nos planches (scannées au préalable), pour letterer, *etc.*, et même, de plus en plus souvent, directement pour dessiner ou alors pour modéliser, pour esquisser... Bref, un bon **ordinateur**, avec les logiciels adéquats (et si possible avec une licence valide) et une **tablette graphique** de bonne qualité sont devenus pour nous des outils aussi nécessaires que la classique table de travail avec sa lampe inclinable et son porte-pinceaux... N'importe quel forum de graphistes (et ils sont nombreux) saura

vous donner toutes les informations et les références que vous pourriez rechercher.

« À mauvais dessinateur, point de bon outil »

Nous aimerions profiter de ce sujet pour souligner d'ailleurs un point assez important, et qui n'est pas toujours bien compris par les lecteurs, voire par certains de nos partenaires professionnels : ne nous y trompons pas, des outils informatiques, aussi perfectionnés et à la pointe de la technologie soient-ils, réclament la même dextérité, le même talent, le même savoir-faire que des outils traditionnels : il faut avant tout savoir dessiner. Même avec le meilleur matériel du monde, un « mauvais » dessinateur ne deviendra jamais un dessinateur génial du simple fait de la technologie : il faudra toujours un peu de talent et beaucoup de travail. Les écoles et formations que nous avons évoquées plus haut s'attellent à cette tâche consistant à faire de vous des « dessinateurs(trices) né(e)s », du moins devraient-elles le faire.

Les outils informatiques, au même titre qu'un pinceau ou une clé à molette, sont et restent de simples outils. Et même si l'on a encore souvent tendance à attribuer aux planches réalisées de manière traditionnelle plus de qualités esthétiques et d'authenticité qu'aux œuvres dessinées et mises en couleur directement sur ordinateur (ne parlons même pas ici de ce qu'en pensent les collectionneurs et le marché de l'Art...), il n'y a que la qualité du travail visible une fois édité qui soit vraiment à prendre en compte : qu'il soit imprimé et publié sur papier... ou diffusé sur des écrans.

un outil de transfert numérique

et une nouvelle mission pour l'auteur(trice)...

Il y a encore une autre partie du travail d'auteur(trice) où l'utilisation des nouvelles technologies est devenue incontournable : c'est sur ce qu'il advient de votre création artistique, une fois qu'elle a été écrite, dessinée, voire mise en couleur, bref les échanges avec vos co-auteurs(trice)s, et avec votre éditeur.

L'envoi par la poste des originaux, en recommandé, à l'adresse de la maison d'édition, lorsque l'auteur(trice) doit livrer son album terminé, est logiquement de plus

en plus souvent remplacé par un système de téléchargement par FTP (*file transfer protocole*). C'est là une solution plus rapide, plus sécurisée... à condition de disposer en amont d'un scanner de bonne qualité (et de savoir vous servir de ce dernier correctement afin de livrer des fichiers exploitables dans de bonnes conditions...). Mais cela constitue également une solution plus économique... enfin, pour l'éditeur qui s'épargne ainsi le coût de l'opération de scan/ajustage/nettoyage des planches, qui lui revenait autrefois traditionnellement.

Voilà qui allège d'autant le coût de fabrication de l'ouvrage. Et ne vous leurrez pas, la plupart du temps cela se fait sans compensation ni rétribution particulière pour vous, auteur(trice), qui voyez par contre votre part de travail alourdie par ce nouveau pan technique... Pour autant, sachez que **rien n'empêche de négocier une rémunération spécifique en compensation de ce travail** effectué pour le compte de l'éditeur et à sa place. C'est là d'ailleurs une revendication importante des syndicats et organisations d'auteur(trice)s de bande dessinée et d'illustrations. ■



papier ou numérique ? être publié ou se publier ?

Vous savez maintenant *a priori* vers où vous allez : votre sujet est bien défini, votre dossier est prêt, vous avez bien réfléchi à votre technique de réalisation, vous avez estimé le temps qu'il vous faudra. Bref, vous vous sentez prêt(e)s pour aller jusqu'au bout... Bien, et maintenant ?

Avez-vous bien réfléchi à ce que vous voulez faire de votre œuvre ? Vous sentez-vous prêt(e)s à la présenter à un éditeur potentiel, à essuyer son regard critique (ou pire, son silence), à la défendre auprès de lui ? Oui ?! Alors vous pouvez tenter votre chance sur la voie de l'édition imprimée...

Finalement, vous ne vous sentez pas tout à fait au point pour vous « confronter » tout de suite à un éditeur « installé » et à entrer dans la chaîne du livre ? Ou vous préféreriez avoir un autre regard que celui d'un éditeur traditionnel, celui d'un autre genre d'intermédiaire peut-être ? Ou peut-être même envisagez-vous de vous publier vous-même... ou de vous regrouper avec d'autres camarades dans le but de publier vos œuvres respectives... La voie du numérique sera peut-être alors la vôtre (cf p. 16 et 19).

la voie traditionnelle : l'édition imprimée ?

ah ! trouver un éditeur...

Ne nous mentons pas, à l'heure du tout numérique et de la lecture sur écrans, nombre d'entre nous continuons à espérer LA rencontre avec un éditeur qui croiera en notre œuvre, la publiera, la valorisera, nous aidera à toucher de l'argent (oui, on peut rêver !). Notre rêve ultime à tous (ou presque) reste aujourd'hui de voir notre œuvre imprimée, de tenir l'album dans nos mains !

Aussi, croyons-nous que pour un(e) auteur(trice), l'éditeur reste **le premier interlocuteur professionnel**. Mais nous ne sommes ni aveugles ni dupes : nous savons qu'il existe désormais d'autres interlocuteurs, nous y reviendrons plus loin (cf p. 16). Tout comme le font les anglo-saxons, nous avons également appris à bien distinguer entre la société d'édition – la personne morale qui publie l'ouvrage (*publisher*) – et le directeur ou la directrice de collec-

tion (*editor*) – la personne physique avec laquelle nous sommes en relation directe et privilégiée.

Si c'est la maison d'édition qui investit de l'argent dans l'élaboration de l'album (pour le versement des avances sur droits, la confection et la fabrication, etc.), c'est surtout le(la) directeur(trice) de collection qui nous consacre du temps et mise sur nous. Dans une petite structure d'édition, ces deux personnes se confondent généralement.

Pour autant, dans chacun de ces deux cas, il vous faut et faudra ne jamais perdre de vue que ni la société d'édition, ni le(la) directeur(trice) de collection ne sont vos employeurs : ils sont et doivent être pour vous des partenaires commerciaux. Et cela a des incidences sur le plan du statut juridique lié à l'activité d'auteur(trice) (cf p. 29, 33 et 41).

le directeur, la directrice de collection, votre contact privilégié

Nous ne pouvons que vous souhaiter de rencontrer un(une) directeur(trice) de collection attiré(e) par votre travail et vous recommander d'entretenir les meilleures relations possibles avec lui(elle) : ce ou cette professionnel(le) sera non seulement souvent de bon conseil mais encore, puisqu'il(elle) sera votre premier lecteur, il(elle) discutera, vous poussera à éclaircir, à rationaliser ou à améliorer certains points. Il ou elle pourra ponctuellement contribuer à rendre votre œuvre plus lisible, plus accessible ou plus « forte »... à progresser. Mais il(elle) sera également au sein de la société d'édition, la personne qui suivra votre travail, mettra sur lui, s'engagera vis-à-vis de la société et pourra donc, suivant les cas, pousser (ou non) à la poursuite de la collaboration... **Ce sera souvent votre seul contact jusqu'à la signature du contrat** ou la mise en fabrication de l'album.

Bref, c'est, lui(elle) aussi, un(e) professionnel(le), et son expérience peut apporter beaucoup à l'œuvre. C'est quelqu'un qu'il faut savoir écouter... au moins jusqu'à un certain point.

Vous remarquerez d'ailleurs que certains auteurs et autrices restent davantage attachés à tel(le) ou tel(le) directeur(trice) de collection plutôt qu'à telle ou telle société d'édition... Est-ce un hasard ?

un partenaire commercial

En plus du temps, de l'attention, de l'expérience du (de la) directeur(trice) de collection, la société d'édition investit financièrement dans la réalisation de l'œuvre : elle vous verse vos avances sur droits (cf. p. 29) et, une fois l'album réalisé, elle s'occupe (son département **fabrication**) de le faire imprimer au nombre d'exemplaires prévus, puis de stocker ces exemplaires, et, via la société de distribution avec laquelle elle travaille, de s'assurer que l'ouvrage apparaîtra dans les rayonnages et les vitrines des librairies. Et, votre société d'édition ayant acquis tout un ensemble de droits d'exploitation de votre œuvre, elle se doit encore de veiller à une **exploitation permanente et suivie** de ceux-ci, à rechercher des exploitations secondaires, dérivées, des adaptations, des traductions, etc.

Ce partenaire commercial a également pour charge de s'assurer du **réassort** et bien sûr, de la **comptabilité** (combien de livres vendus, d'invendus, combien de traductions, etc.), du **versement des droits d'auteurs**, du versement du précompte de vos cotisations sociales à votre organisme de rattachement (cf. p. 33), mais aussi, et c'est très important, de la **promotion** de l'album. C'est en général à l'**attaché(e) de presse** de la maison d'édition que revient la tâche de faire connaître le livre auprès des journalistes et prescripteurs divers (blogueurs, etc.), qui pourront à leur tour en parler dans les médias. C'est également par leur biais que les auteur(trice)s se trouvent invité(e)s dans des salons du livre, des festivals... (Enfin, en principe !)

des éditeurs différents pour des publications différentes

Toutes les maisons d'éditions ne se ressemblent pas.

Pour brosser un tableau rapide, disons qu'il existe en France (et dans les pays francophones) **quelques très importantes, solides et historiques sociétés d'édition** de bande dessinée qui ont souvent, au fil du temps, constitué des groupes de sociétés (par ex. Dupuis, Dargaud, Le Lombard, désormais regroupées au sein du groupe Média-Participations ; ou encore Casterman, Glénat, etc.) ; **des sociétés plus récentes** mais déjà devenues tout aussi importantes et historiques (comme Delcourt et Soleil, qui se sont également regroupées, est-ce là une tendance à souligner ?!, etc.) ; **quelques maisons d'éditions d'abord indépendantes puis rattachées à de plus grosses** (Vent d'Ouest, Futuropolis, Warum, les Humanoïdes Associés, etc.)... Vous constaterez que la plupart de ces maisons d'éditions sont adhérentes ou affiliées, seules, ou via le groupe dans lequel elles s'intègrent, au Syndicat national de l'édition (le SNE).

qui est avec qui ?

Média-Participations : Dargaud, Dupuis, Le Lombard, Kana, Urban Comics, puis des magazines comme *Pilote*, *Spirou*...

Madrigall : Casterman, Futuropolis, Gallimard BD, Gallimard jeunesse, Denoël...

Groupe Delcourt : Delcourt, Soleil, Tonkam, ...

Groupe Glénat : Glénat, Vent d'Ouest, les magazines *L'Echo des Savanes*, *Tchô!*...

Groupe Bamboo : Bamboo, Grand Angle, le magazine *Fluide Glacial*...

Steinkis Groupe : Jungle, Steinkis éditions, Warum/Vraoum, Splash!...

Le paysage s'enrichit ensuite d'une myriade de plus « petits » **éditeurs, qualifiés d'« indépendants » ou d'alternatifs**, plus ou moins spécialisés et constitués sous forme de sociétés (Emmanuel Proust, Cambourakis, Cornélius, Editions 2024, etc.) ou d'associations (par ex. l'Association, La Cerise, Eidola, The Hoochie Coochie, Ion Editions, Misma, Polystyrène, Vide Cocagne, etc.). Beaucoup de ces éditeurs ont décidé de fonder ensemble un second syndicat, le Syndicat des éditeurs alternatifs (le SEA).

Comme ils sont souvent moins « frileux », parfois plus ouverts, ou plus ambitieux, plus littéraires, plus novateurs..., c'est souvent chez ces derniers que se développent des œuvres ambitieuses ou qu'apparaissent de nouveaux talents, que les gros éditeurs



voudront un jour ajouter à leur catalogue, quand ils ne chercheront pas tout simplement à racheter la maison d'édition et son catalogue...

Il faut encore ajouter que bien **des maisons d'édition de « tradition littéraire »** (Actes Sud, Gallimard BD, Denoël, Le Seuil, etc.) développent depuis longtemps un secteur Bande Dessinée souvent très intéressant.

Et depuis quelques années on peut constater que des **marques commerciales associées dans les esprits au jeu vidéo et/ou à l'audiovisuel**, à l'animation ont aussi investi le terrain de la bande dessinée, comme Ankama par exemple.

- Pour un panorama des éditeurs, cf par ex. le rapport annuel de l'ACBD : www.acbd.fr (jusqu'en 2016)
- Pour des informations régulières sur le marché, cf Xavier Guilbert sur le site du9 (www.du9.org), notes « Vues éphémères » (rubrique « humeurs » : www.du9.org/humeurs/)
- Cfaussi Benoît Berthou, *Editer la bande dessinée*, éditions du Cercle de la Librairie, 2016.



frapper à la bonne porte...

Il est important de savoir à qui vous adresser lorsque vous cherchez à publier un ouvrage. Un genre d'album ou de projet peut convenir à une ou plusieurs maisons d'éditions et vraiment pas du tout à d'autres. Pour éviter rendez-vous décevants, réponses négatives frustrantes et temps perdu, autant vous renseigner à l'avance et **cibler intelligemment** la maison d'édition mais aussi **la personne à contacter** !

Comment le contacter ?

Bien, vous avez identifié le (les) éditeur(s) – entreprises – et la (les) personne(s) physique(s) – directeur(trice)s de collection ? Vous vous demandez maintenant comment entrer en contact avec eux ? Si vous travaillez en traditionnel, la manière la plus évidente est encore d'adresser votre dossier **par la poste**. À ce stade, n'envoyez pas encore vos originaux mais des **photocopies de qualité** (couleurs au besoin) accompagnées de la description du projet dont nous avons parlé plus haut (cf p. 9). Mais si vous travaillez plutôt directement sur ordinateur, l'envoi peut, bien entendu, être fait par courrier électronique.

Vous pouvez également vous déplacer à l'occasion de festivals comme celui d'Angoulême et y rencontrer les éditeurs sur leurs stands (mais cela reste difficile). Le mieux est de les voir et de leur montrer vos projets et vos **books** dans des espaces qui proposent ce genre de rencontres : à Angoulême, par exemple, le **Pavillon Jeunes Talents**® vous offre chaque année la possibilité de venir montrer vos books et dossiers à des directeur(trice)s de collections au cours de brèves rencontres, qui y viennent justement pour découvrir de nouveaux talents. Alors n'hésitez pas ! Le regard d'un(e) professionnel(le) de l'édition est toujours utile. Vous pouvez bien sûr montrer des originaux mais ne laissez jamais vos interlocuteurs repartir avec sans un écrit signé ! Aucun professionnel sérieux ne vous le demandera. Donnez leur des copies de qualité.

la voie de l'édition numérique ?

Vous ne vous sentez pas à l'aise avec l'idée de contacter un éditeur « traditionnel » ou vous pensez que tout cela c'est « le vieux monde » ? Vous pensez que votre projet est conçu et se prête d'entrée à une exploitation sous forme numérique ? Ou bien encore vous souhaiteriez d'abord le tester en ligne avant d'envisager une publication imprimée ? Qu'à cela ne tienne, une multitude de nouveaux interlocuteurs vous proposent maintenant des solutions plus ou moins alléchantes et... aléatoires. À moins que vous ne préfériez tenter l'aventure de « l'auto-édition », seul ou à plusieurs (cf p. 19).

de « nouveaux » types d'éditeurs

Ces dernières années, étaient apparues de nouvelles structures s'affichant clairement comme **éditeurs de bandes dessinées numériques, éditeurs en ligne** ou éditeurs « purement » numériques. Pionnière, la société Foolstrip, par exemple, cherchait à publier des œuvres de BD adaptées à une lecture en ligne ; elle ne

les publiait sous forme imprimée qu'exceptionnellement et à condition de les réadapter au support papier. Elle a aujourd'hui cessé son activité mais d'autres sociétés de ce type peuvent exister encore en France ou de part le monde. Renseignez-vous.

Sans doute faut-il également compter avec d'autres types d'éditeurs pour lesquels la publication en ligne est une exploitation parmi d'autres devant aboutir, si possible et sous condition, à une publication imprimée. Ainsi a-t-on vu éclore des initiatives dites « **d'édition participative** » qui font appel à la participation des lecteurs-internautes de diverses manières. Elles ont généralement pour vocation de faire publier les projets plébiscités par le vote du public internaute (par ex. Manolo Sanctis disparue aujourd'hui ou encore Delitoon) : c'est ce qu'on appelle le **crowdsourcing**.

Il existe également des structures qui sollicitent directement la participation financière des internautes : on parle alors de **crowdfunding ou financement participatif**. C'est le cas de Sandawe qui fait de l'internaute lecteur un « édinaute », selon son propre terme : ce dernier devient alors un co-éditeur, intéressé potentiellement (en cas de succès) aux ventes réalisées au même titre que l'éditeur principal et que les auteur(trice)s (mais pas forcément au même niveau de rémunération). On sent ici l'influence de la musique en ligne et d'initiatives comme MyMajorCompany (MMC), d'ailleurs MMC et le groupe Média-Participations s'étaient associés en 2011 pour lancer MMC-BD. L'expérience semble aujourd'hui en *stand by*. Mais depuis Sandawe, d'autres entreprises ou associations se sont lancées dans l'expérience du financement participatif des œuvres qu'elles publient. C'est là un moyen de financer la publication d'œuvres sans bénéficier d'une trésorerie « personnelle »... (ce qui faisait titrer aux *Echos* le 25 janv. 2018, « **Le crowdfunding, l'autre financeur de la bande dessinée** »). Alors, gardez l'œil ouvert et restez vigilants ! Pensez notamment à vos conditions de rémunérations.

de « nouveaux » types d'intermédiaires de distribution/diffusion

Parallèlement à l'éclosion de ces nouveaux « éditeurs », les dernières années avaient vu apparaître des **intermédiaires techniques** fournisseurs de solution de traitement de fichiers proposant aux auteur(trice)s et aux éditeurs d'adapter les œuvres existantes aux modes de lecture sur téléphones mobiles, tablettes numériques, liseuses, etc. (AveComics!, par ex., pour prendre le plus connu, ou encore Tekneo, Emedion, créateur d'outils multimedia et diffuseur d'applications...). Ceux-là cherchaient en outre à devenir

« éditeur numérique » ou co-éditeur, mais nombre ont disparu ou sont en sommeil ! Ce qui ne veut pas dire que vous ne pourrez plus trouver de tels intermédiaires. Mais comme toujours, **analysez bien ce qu'ils ont à vous proposer et vérifiez leur longévité avant de vous engager**.

Ce n'est pas tout, il faut savoir que le marché de la diffusion des œuvres numériques est largement monopolisé par ce qu'on appelle les **distributeurs numériques** qui s'appuient sur une maîtrise ou un quasi-monopole tant de la technique et des solutions logicielles de lecture numérique, que des appareils de lecture ainsi que sur des chaînes de distribution/diffusion et de magasins réels ou virtuels déjà existantes et « généralistes » : on pense à Apple (iPhone, iPad et son AppStore), Amazon (avec le Kindle), ou encore, en France, à la Fnac, etc. D'autres opérateurs de la distribution physique s'attaquent maintenant au marché de la distribution numérique de bandes dessinées, comme E. Leclerc qui s'est associé avec la plateforme de vente et de lecture Sequencycity.

Il vous faut encore savoir que nombre d'éditeurs des grands groupes d'édition français et belges de BD se sont regroupés pour proposer **leur plateforme commune de distribution numérique dédiée à la bande dessinée** : c'est Izneo, société de diffusion et de commercialisation de bande dessinée en ligne, joint-venture entre Bambo, Casterman, Dargaud, Dupuis, Futuropolis, Gallimard, Jungle, Le Lombard, Steinkis..., soit les groupes Madrigall, Média Participations, Bambo et Steinkis.

Enfin, on peut s'attendre à ce que la plupart des **opérateurs de télécommunication** (Orange associée à Izneo et la Fnac, etc.) cherchent à développer leur offre commerciale et à proposer à leurs client(e)s des offres globales : téléphonie, TV, vidéo, musique, jeu vidéo et... bande dessinée, soit en acquérant des droits sur les œuvres existantes auprès des éditeurs, soit en tentant d'attirer à eux de nouvelles œuvres, de nouveaux talents de la BD, à l'occasion de « concours » ou « trophées », par exemple... Peut-être des **opérateurs de flux et producteurs de contenus** investiront-ils également le marché, et là on peut penser à Netflix qui déjà s'est imposé sur le marché de l'audiovisuel... mais aussi à Arte qui fait parfois appel à des contenus de bande dessinée.

Bref, autant de nouveaux interlocuteurs et partenaires potentiels pour nous auteurs et autrices.

Fnac et Izneo : www.fnac.com/izneo

Izneo : www.izneo.com

Leclerc Sequency : www.sequency.leclerc/fr-FR

Orange et Izneo by Fnac :

<https://boutique.orange.fr/nouveautes/lecture-numerique/>

Sandawe : www.sandawe.com

quelques nouvelles expériences et nouveaux modèles économiques à tester ?

En parallèle de cet « ancien monde » qui essaie de maintenir son modèle économique traditionnel en le transposant dans l'univers numérique, des expériences alternatives d'édition, de diffusion et de commercialisation en ligne de BD « nativement numériques » se sont multipliées ces dernières années, avec plus ou moins de succès. Des observateurs du paysage de la BD numérique comme Julien Baudry estiment que les indicateurs choisis pour analyser le secteur ne reflètent pas la richesse et l'inventivité de la production de ces dernières années, y compris en matière de modèles économiques. Des modèles émergent, se cherchent, portés par des auteurs seuls, des regroupements d'auteur(trice)s ou de nouveaux acteurs : financement participatif de sa propre œuvre, gratuité, achat à l'acte, abonnement, consultation en ligne, téléchargement avec ou sans transfert de propriété du fichier...

Julien Baudry, *Cases. Pixels une histoire de la bande dessinée numérique en France*, PUFR (Tours), 2018
www.phylacterium.fr

Sans qu'elles constituent des éditeurs de bande dessinée, il existe aujourd'hui des plateformes proposant **des services de financement participatif** directement aux auteur(trice)s de tous les domaines de la création artistique et qui ont développé une spécificité BD : on peut citer par exemple Ulule ou KissKisBankBank (en nov. 2017, le site 9emart.fr relayait ainsi des statistiques de KKBB concernant le secteur de la bande dessinée, affichant un taux de réussite des campagnes de financement de 80 % pour les projets liés à la BD, taux légèrement supérieur au taux de réussite sur l'ensemble des projets, qui est de 74 %). De nombreux auteur(trice)s s'y sont déjà essayé, pourquoi pas vous ?

KissKisBankBank : www.kisskissbankbank.com
et <https://blog.kisskissbankbank.com/actualites/financer-bd-crowdfunding/>

Ulule, créer sa BD avec le crowdfunding :

<https://community.ulule.com/topics/financer-sa-bd-avec-le-crowdfunding-tout-ce-que-vous-devez-savoir-16934/>

Dans le domaine des bandes dessinées nativement numériques, c'est notamment le modèle asiatique qui donne le ton et fait rêver auteur(trice)s et éditeurs. Ainsi, en Corée du Sud, le **webtoon**, format de BD se lisant majoritairement sur smartphones, se consomme à tour de bras et permet aux auteur(trice)s de dégager des revenus non négligeables. Delitoon, plateforme numérique française s'est donc spécialisée dans le webtoon, cherchant à transposer en Europe ce modèle de diffusion et de création d'œuvres. Elle a opté pour un **modèle économique Freemium** avec une **monnaie virtuelle** appelée (**deli**).**coin** : le public peut découvrir toutes les séries gratuitement, les premiers épisodes étant systématiquement offerts. Au-delà, le lecteur doit utiliser les **coins** pour débloquent les épisodes. D'autres plateformes de ce genre pourraient apparaître : soyez attentifs et curieux !

Les Auteurs numériques, eux, mettent à disposition des auteur(trice)s leur logiciel « Skribble Lite » afin de leur permettre de monter leurs propres BD numériques (au format turbomédia). Parallèlement, ils ont lancé Allskreen, solution innovante de conception et de diffusion de BD numériques offrant la possibilité d'une lecture accessible via de nombreux supports (Internet, App, Box, TV connectées, consoles...), pour un usage privé ou public. Ils portent enfin une plateforme de **lecture sur abonnement**.

De son côté, Watch Digital Comics propose des séries inédites à diffusion numérique sur tous supports. L'accès se fait sur abonnement et permet d'accéder à toutes les œuvres disponibles sur la plateforme. Spécificité annoncée sur le site de Watch Digital Comics : « une fois achetés, les fichiers, sous format PDF, appartiennent au lecteur. »

Dans le sillage d'une expérience menée par Gilles Gipo et malheureusement avortée (Pics Tell), des modèles partant du constat que **ce n'est pas tant la gratuité des publications qui est un problème mais plutôt le non-paiement de la création** qui freine les artistes éclosent ou devraient éclore dans les années à venir, **des « modèles de BD équitable »** en quelque sorte. A suivre...

Allskreen : www.allskreen.fr

Les Auteurs numériques : <https://les-auteurs-numeriques.com/bd/index.php>

et <https://blog.les-auteurs-numeriques.com>

Delitoon : www.delitoon.com

Watch Digital Comics :
<http://magazine.watchcomics.com>

comment choisir ?

Il était déjà bien difficile de s'orienter dans la forêt des éditeurs « papier », alors comment s'y retrouver dans cette jungle numérique ? Éditeur en ligne de bandes dessinées, éditeur « participatif », nouveaux intermédiaires, comment choisir ? Nous ne vous mentirons pas : nous manquons encore sérieusement de recul. Alors nous ne pouvons vous recommander qu'une seule attitude : **voir en priorité ce que contiennent les contrats qu'on vous propose**. Et parmi les offres qui vous sont faites, orientez-vous plutôt vers celles qui vous rémunèrent ne serait-ce qu'un tout petit peu tout en vous laissant la plus grande maîtrise possible de vos droits (cessions de courte durée, cf p. 25 à 28).

la voie de « l'auto-édition » en ligne et plus... ?

Le numérique n'a pas eu pour effet que de voir naître de nouveaux éditeurs, intermédiaires ou diffuseurs de toutes sortes. Il a surtout permis l'éclosion de formes alternatives d'édition, proches de l'auto-édition, du fanzinat, des projets plus ou moins professionnels exclusivement gérés par des auteur(trice)s.

les sites, blogs et réseaux sociaux : une nouvelle visibilité pour l'auteur(trice) et ses œuvres ?

On ne compte plus le nombre d'auteur(trice)s de bande dessinée chevronnés ayant trouvé dans Internet, et plus particulièrement dans les blogs BD (Boulet, Lewis Trondheim, Laurel, Gally, Obion, etc.), un véritable prolongement ou complément à leurs publications imprimées, et ayant ainsi gagné encore davantage en visibilité publique : le blog leur ayant souvent apporté de nouvelles relations plus suivies, plus personnelles avec un lectorat élargi.

Le rapport au lecteur a en effet à ce point changé que, bien souvent, via internet, l'auteur(trice) en devenir tente maintenant quasi systématiquement de **se constituer un petit lectorat « personnel »** avant toute première publication « traditionnelle ». Combien de nouveaux talents, non issus du petit milieu des auteur(trice)s de bande dessinée « en activité » et parfois inconnus jusque là, les blogs ont-ils vu éclore ces dernières années ? Et quelques uns ont trouvé éditeur à leur pied depuis (Pénélope Bagieu, etc.) et développé une belle carrière.

un blog, une page pour quoi faire ?

Soyons honnêtes, nous pensons toutes et tous que nous avons intérêt à être présents sur la toile, à rester visibles aux yeux du public entre la publication de deux livres, à entretenir la relation avec notre lectorat, ou bien à chercher à s'en constituer un..., non ? Alors nous « alimentons » tous ou presque **un ou plusieurs blogs, sites ou pages Facebook, un compte Tumblr et/ou Instagram**, pour garder le contact, pour tester de nouvelles techniques, pour faire des exercices quotidiens (faisant du blog « *un espace d'entraînement quotidien* », selon les termes de Marin Dacos et Pierre Mounier, *L'édition électronique*, La découverte), pour obtenir un retour immédiat, pour prépublier une œuvre qui sera ensuite imprimée et publiée à compte d'éditeur (Pierre-Yves Gabrion et son *Primal Zone*, par ex., l'un des premiers à avoir tenté l'aventure ; ou Marion Montaigne et son *Tu Mourras moins bête. Mais tu mourras quand même...*), ou à compte d'auteur (par ex. Maliki), ou pour la dévoiler au fur et à mesure d'un soutien apporté par les internautes-lecteurs devenus mécènes via Tipeee ou un autre mode de financement (par ex. Laurel).

Tipeee : <https://fr.tipeee.com>

On le voit, ces outils sont devenus quasi incontournables. Ils servent souvent à faire connaître l'auteur(trice) et à assurer en partie sa communication publique – ce qui relève normalement des fonctions de l'éditeur –, mais aussi à se maintenir à un certain niveau de maîtrise, voire à développer ses connaissances des techniques de création d'image et de narration...

Mais ils constituent aussi une charge de travail supplémentaire pour l'auteur(trice), le plus souvent sans aucune compensation financière. Parfois, cependant, on peut espérer en tirer un revenu (lien publicitaire payant, vente directe, ou en le couplant à un système de mécénat comme Tipeee déjà évoqué, etc.) mais ce n'est pas encore le cas général en France et en Europe : c'est là une voie qui sera sans doute à explorer dans l'avenir. Les réseaux sociaux sont devenus prépondérants dans nos vies d'auteur(trice), y compris des plateformes d'échange davantage dédiées au jeu vidéo, comme Twitch, testée notamment par Boulet...

Quelques exemples :

Boulet : www.bouletcorp.com/blog

Gally : <http://gallybox.com/blog>

Laurel : <https://bloglaurel.com>

Maliki : <http://maliki.com>

Marion Montaigne :

<http://tumourrasmoinsbete.blogspot.fr/>

Obion : www.obion.fr/blog

Lewis Trondheim :

www.lewistrondheim.com/blog

Les projets communs d'édition en ligne : du fanzinat numérique au projet professionnel

On note chez les auteurs et autrices en activité, soucieux de se professionnaliser davantage encore et de s'approprier l'univers numérique plutôt que de se laisser absorber par lui, la tendance à se regrouper en vue de développer des projets communs d'édition en ligne. Nous citerons notamment ici des initiatives souvent associatives de projets éditoriaux communs, fonctionnant un peu sur le mode d'ateliers d'artistes comme Marsam, se définissant comme « atelier international de bande dessinée », publiant des histoires courtes d'auteur(trice)s de diverses nationalités, en proposant des traductions afin de leur permettre de toucher un public plus large. Nous pensons aussi à GrandPapier, plateforme de lecture de bande dessinée en ligne lancée par L'Employé du Moi, qui vise à faciliter l'émergence de bandes dessinées numériques créatives et originales et à la mise en valeur de leurs auteur(trice)s. Deux communautés et sites parmi

d'autres et ouverts aussi bien aux récits de bande dessinée, qu'au dessin, au texte, à l'animation ou encore, parfois, au turbomédia...

GrandPapier : <https://grandpapier.org>
Marsam : <http://marsam.graphics>

Bien sûr, nous n'oublions pas les premiers projets ayant émergé et « essuyé les plâtres » ces dernières années – des projets souvent ludiques (Rupert et Mulet), parfois expérimentaux dans leur approche du scénario (chicou-chicou) ou jouant à fond le principe de quotidienneté que permet ce support (où les intermédiaires sont peu nombreux, voire inexistantes : pas d'aléas ni de frais d'imprimerie, de livraison et de papier), pour retrouver l'esprit des œuvres feuilletonesques (*Les Autres Gens*, projet orchestré par Thomas Cadène)... Pas plus que nous n'oublions que de nouveaux projets, parfois plus ambitieux encore, et entièrement adaptés aux « nouveaux » supports numériques de lecture (tablettes tactiles, téléphones mobiles, etc.) sont apparus : on pense ici notamment à la *Revue Dessinée*, à *Mauvais Esprit*, à *Professeur Cyclope*, etc. Des projets dont certains ont pu aboutir à de véritables réussites éditoriales et à la naissance de sociétés pour en gérer les suites et prolongements (comme la *Revue Dessinée*).

Chicou-Chicou : www.chicou-chicou.com
Rupert et Mulet : www.succursale.org
Les Autres Gens : www.lesautresgens.com
Professeur Cyclope :
<http://professeurcyclope.arte.tv>
La Revue dessinée : www.larevuedessinee.fr

Enfin, il existe des sites de mise en ligne massive, d'histoires complètes, à but – hélas ! – non lucratif. C'est-à-dire à titre gracieux. Ce sont des initiatives d'auteur(trice) ayant pour finalité de publier ce qui ne l'aurait peut-être pas été dans la chaîne du livre (pour cause de surproduction), de mettre en valeur un projet à naître ou en cours, ou, comme pour les blogs, de se faire un peu connaître, de trouver un lectorat, d'attirer l'attention sur son travail...

La volonté d'une professionnalisation

Revenons brièvement sur l'année 2010, voulez-vous ? C'est l'année qui a vu naître avec *Les Autres Gens* probablement le premier projet francophone « global, artistique et économique » de bande dessinée numérique, selon les propres termes de son concepteur et auteur



pincipal, Thomas Cadène. Ce projet a été d'autant plus marquant et important que c'était la première fois, sur ce type de création en ligne, que les auteur(trice)s pouvaient être rémunéré(e)s, ne serait-ce qu'un peu.

2011 a été l'année de lancement d'un autre projet commun : 8comix qui malheureusement a fait long feu depuis mais qui, à l'initiative d'auteurs et d'autrices, tentait de **chercher un modèle économique** au bénéfice des auteur(trice)s (ici la prépublication en ligne comme tremplin pour la publication imprimée à compte d'éditeur). Certes, le modèle n'était pas encore suffisamment viable économiquement mais c'est à ce moment là que la professionnalisation des auteur(trice)s dans ce domaine paraît bel et bien s'être déclenchée pour de bon.

Dans la foulée, 2013 devait voir de nouveaux projets d'auteur(trice)s et rémunérateurs prendre leur envol : on pense ici notamment à la *Revue Dessinée*, à *Mauvais Esprit*, à *Professeur Cyclope* ou encore à *Media Entity* (série BD transmedia), etc. qui ont ouvert la voie.

Depuis, de nombreuses autres initiatives en solo ou collectives ont vu le jour et tentent leur chance avec plus ou moins de succès.

Les Autres Gens : www.lesautresgens.com
Media Entity : www.mediaentity.net

Jusqu'il y a peu, les auteur(trice)s européen(ne)s n'étaient pas très en avance sur les **formes alternatives d'édition**, mais fort heureusement cette tendance a commencé à s'inverser sérieusement. Si les fanzines qui génèrent parfois la naissance de maisons d'édition indépendantes font tout à fait partie du panorama éditorial traditionnel, les **initiatives de création collective** sur et pour le support numérique, n'en sont qu'à leurs balbutiements.

Aux Etats-Unis, en comparaison, l'auteur(trice) se conçoit naturellement comme un petit entrepreneur avec un capital à développer, à valoriser, à faire fructifier, à adapter sur d'autres supports... Aussi voit-on éclore depuis quelques années des pages parfois payantes, proposant, à la manière d'un feuilleton, des histoires à suivre. Projets qui peuvent ultérieurement donner lieu à des publications sur papier vendues lors des « Comics Conventions » (l'équivalent des festivals). Les auteur(trice)s francophones ne gagneraient-ils pas à imiter ce mode de fonctionnement ?

pour une véritable bande dessinée numérique de création

L'organisation des « Eisner Awards » (prix qui récompensent les œuvres de bande dessinée, lors du Comic-Con de San Diego) a créé la première une catégorie de prix pour les créations « nativement numériques », en 2010. Ce fût probablement la première étape de la reconnaissance de la bande dessinée numérique en tant que média à part entière. Car jusque-là il fallait bien avouer que le terme désignait surtout des œuvres « traditionnelles » conçues pour une publication papier et au mieux adaptées (par l'auteur lui-même ou par des graphistes) avec plus ou moins de bonheur, à un format pouvant être lu sur écrans ou tablettes (avec parfois l'adjonction de bruitages, de musique et d'effets spéciaux divers destinés à enrichir la lecture, à la transformer, selon l'expression consacrée, en « véritable expérience »).

Là-bas, mais aussi ici même, en France, en Europe, et ailleurs, des auteurs et des autrices s'attèlent depuis longtemps déjà à explorer et expérimenter ce que le numérique peut apporter techniquement et artistiquement à la bande dessinée. Comme le furent le passage des illustrés pour enfants sages à la revue pour adultes, puis le passage de la revue à la publication en album, par exemple, ou l'arrivée des formats (nombre de pages) plus libres : un changement de support ou de destination entraîne souvent une évolution de l'art (on crée différemment). Bref, au-delà de la seule re-publi-

cation numérisée des catalogues existants sur laquelle semblent focalisés la plupart des grands éditeurs avec leurs plateformes communes, une autre bande dessinée, véritablement numérique celle-là, se développe et tend à proposer une évolution naturelle du neuvième art... Une évolution qui se fait principalement (mais pas uniquement) grâce aux initiatives d'auteur(trice)s.

Des manifestations comme le défunt Festiblog puis le concours Révélation Blog jusqu'en 2016 (prix devenu « RévélatiONline - la BD suédée ») ou le Challenge Digital ont contribué à voir ou faire émerger ces propositions de bande dessinée numérique de création utilisant les nombreuses possibilités offertes par la technique. La toile et les réseaux fourmillent désormais d'expériences diverses et passionnantes explorant et s'adaptant aux technologies au fur et à mesure de leur apparition : **Turbomédia** (Pax Arena, par ex., de Balak, Geoffo et JL Mast ou encore *Media Entity*, de Emilie et Simon), « **bande défilée** » **horizontale** (Phallaina, de Marietta Ren, avec un effet de profondeur), « **bande défilée** » **verticale** (*L'Odyssée 2.0*, BD également sonore, de Camille Prieur et Vincent Malgras), **bande dessinée** « **spatialisée** » (*Protopia*: usant tant du « swipe » pour passer d'une page à l'autre, que du « tap » pour zoomer sur une case ou de la détection de l'inclinaison de l'appareil de lecture pour donner un effet de mouvement et de profondeur dans les cases), **strips numérisés avec effet de profondeur** dans les cases (par ex. des strips de *Calvin et Hobbes* réinterprétés par Gabriel de Laubier), **BD interactive et ludique** offrant des possibilités de navigation multiple et des fins alternatives (par ex. *The Tombs of Black Paw*, de Li), **utilisation des codes du jeu vidéo** (*Super Pixel Quest*, de Emmanuel Espinasse), **réalité virtuelle** (*S.E.N.S VR*, de Marc-Antoine Mathieu)... En parallèle, de nombreuses autres initiatives en solo ou collectives ont vu le jour et tentent leur chance sur des réseaux de diffusion numériques réservés jusqu'ici au réseautage social. Lauréat du challenge Digital en 2016 avec *L'Immeuble*, Vidu s'est lancé en 2018 dans une nouvelle aventure : utiliser **Facebook** pour diffuser un nouveau récit « participatif » et interactif, *E.P.I.* pour *Elya Police Investigation*. De leur côté, Camille Duveleroy, Thomas Cadène et Joseph Safieddine ont exploré dernièrement une autre voie : les possibilités de publication via **Instagram** du feuilleton BD interactif *Eté*. Bref, vous le voyez les futurs possibles de la bande dessinée sont bien multiples, même si on pourra se demander s'il faut envisager ou non des limites à ce qu'on pourra appeler la bande dessinée numérique à

l'avenir : jusqu'où pourra-t-on parler de BD pour ces nouvelles créations, à partir de quand parlera-t-on, peut-être, d'un autre médium et d'un autre art ? ■

Calvin et Hobbes réinterprété : www.cyn-prod.com/projects/calvin-hobbes.php

Elya Police Investigation : www.facebook.com/elyapoliceinvestigation/ ou <http://vidu.fr/e-p-i>

Eté : www.instagram.com/ete_arte/

Media Entity : www.mediaentity.net/fr/

L'Odyssée 2.0 : <https://odysseedeuxpointzero.fr> et <https://www.facebook.com/CamillePrieur-VincentMalgras/>

Pax Arena : www.allscreen.com/paxarena-1 et <https://fr-fr.facebook.com/PaxArena>

Phallaina :

<http://phallaina.nouvelles-ecritures.francetv.fr>

Protopia : <http://andrebergs.com/protopia/>

S.E.N.S VR : <http://sens.arte.tv/fr>

Super Pixel Quest : <http://superpixelquest.com>

The Tombs of Black Paw :

<https://www.exocomics.com/500>

Turbomédia, voir notamment le portail

Turbointeractive : <https://turbointeractive.fr>

sur l'autoédition

Marie-Laure Cahier, Elizabeth Sutton, *Publier son livre à l'ère du numérique ? Autoédition, maisons d'édition, solutions hybrides*, livre autopublié, puis publié chez Eyrolles, 2016.



et maintenant, parlons droit(s) !

et tout d'abord, faut-il que je « protège » mon œuvre ?

On nous demande souvent comment protéger son travail avant tout envoi, avant de le montrer ou même, maintenant, avant toute publication en ligne. La peur d'être copié, de se faire « piquer » ses idées est ancrée fortement dans les esprits. Étrange, à l'heure du piratage et du partage généralisé, non ? Tout d'abord, il faut savoir que **les idées ne sont pas protégeables au titre du droit d'auteur**. C'est la forme que prend l'œuvre qui est protégée, l'œuvre réalisée (même inachevée), l'empreinte de la personnalité de l'artiste. Une œuvre est protégée dès sa création sans aucune formalité : aucun **dépôt** n'est donc strictement nécessaire. Cependant, dans certains cas, il peut être intéressant de donner une date « officielle » de création à l'œuvre par le biais d'un dépôt auprès d'un officier ministériel, d'une société d'auteurs, de l'INPI, d'un organisme de dépôt en ligne, voire de « marquer » ou de faire « **tatouer** » **votre œuvre numérique** (*watermarking*). Certains emploient parfois l'envoi d'une lettre recommandée à eux-mêmes mais ce mode de datation est plus aléatoire (cf p. 24).

Concrètement, si vous devez montrer à un certain moment vos originaux (lorsque vous en avez), n'envoyez ou ne confiez que des copies couleurs de bonne qualité au moment du « démarchage », et **gardez bien précieusement vos planches et illustrations originales** (jusqu'à la signature du contrat ou au moins jusqu'au début du travail d'édition). Si vous le voulez, mais cela est souvent difficile à obtenir, vous pouvez demander que l'on vous signe un **bon de dépôt** en échange de la remise de vos originaux.

Puis, que vous envoyiez des copies ou des fichiers, pensez à bien conserver toutes traces d'échanges, de courriers ou de messages électroniques. Voilà un premier niveau de protection qui est en principe largement suffisant.

Au final, il faut savoir que la meilleure protection pour votre œuvre est sa publication... par un éditeur, ou dans un fanzine, voire sur internet. Et si vous publiez vous-mêmes vos œuvres en ligne, commencez déjà par les signer voire par apposer une mention de *copy-*

right. À moins que vous ne préférerez opter pour les très controversés *copyleft* ou *creative commons*... suivant votre choix et à vos risques et périls !

signer son premier contrat d'édition

Bravo ! Votre projet a plu et, après quelques modifications et améliorations, vous voici d'accord et prêts, votre maison d'édition et vous, à signer enfin votre contrat d'édition ! Bienvenue dans la profession et dans le « merveilleux » monde du droit des contrats !

Plusieurs types de contrats pourront vous être soumis suivant que vous négocierez avec un éditeur français s'inscrivant dans la chaîne « traditionnelle » du livre, affilié au Syndicat national des éditeurs (SNE) ou au Syndicat des éditeurs alternatifs (SEA), avec un éditeur belge, suisse ou d'un autre pays étranger, ou bien suivant que vous négocierez en vue d'une première édition imprimée, avec un éditeur numérique qui exploitera votre œuvre uniquement en ligne ou d'abord en ligne ou bien encore avec une plateforme de diffusion ou un distributeur numérique, etc.

Bref, nous ne pouvons hélas pas aborder ici toutes les caractéristiques et nuances de ces différents contrats auxquels vous serez peut-être confrontés. Nous traiterons donc uniquement du **contrat d'édition classique de droit français** tel que défini par la loi, la jurisprudence (les décisions des tribunaux) et la pratique. Nos remarques sur les droits numériques n'en seront pour autant pas moins valables pour toute exploitation numérique de votre œuvre et donc, pour toute clause de tel ou tel contrat qui porterait sur cette forme d'exploitation.

le premier contrat, un gros cliché et beaucoup de questions...

Tout d'abord, si vous avez des doutes, au sujet du contrat que vous vous apprêtez à signer, n'hésitez pas à vous renseigner...

Sachez qu'en général le contrat est envoyé chez vous après accord téléphonique ou rencontre décisive avec votre futur éditeur : vous en avez parlé ensemble, il vous envoie donc ce fameux contrat.

mode	contenu		durée de protection	coût	renouvellement
dépôt SGDL : cleo	tous fichiers sans transfert de données	empreinte numérique du fichier horodatée (pas de conservation du fichier)	1 an	10 €	10 €/an
dépôt SGDL : cleo +	tous formats de fichiers	identification, datation et sauvegarde du fichier	1 an	10 € (+ 2 € / tranche 10 Mo transférée)	10 €/an (+ 2 € / tranche 10 Mo transférée)
dépôt SACD physique (enveloppe spécifique)		attestation de dépôt	5 ans	70 €	non
dépôt SACD : e-depo	tous formats de fichiers	attestation de dépôt	5 ans	20 €	10 €
dépôt huissier de justice	tous supports audibles, visibles, déchiffrables : pas de limitation de volume	procès verbal de dépôt (attestation et confidentialité du contenu)	25 ans	sur devis	
certificat d'horodatage sur internet	fichier	certificat de datation et horodatage (preuve d'existence d'un fichier à un moment donné ; pas de preuve du contenu)	2 à 5 ans	prix à la durée	
INPI : enveloppe soleau	7 feuilles format A4 (autres supports exclus) : description (texte), reproduction en 2 dimensions (schémas, dessins, photos, etc.) de votre création, en 2 ex. parfaitement identiques	datation et conservation	5 ans	15 € l'unité	oui, une fois, 15 €
INPI : e-soleau	fichiers jusqu'à 300 Mo	datation et archivage sécurisé	5 ans	15 €/tranche 10 Mo (puis 10 € / 10 Mo supplément.)	oui, une fois
recommandé à soi-même	documents de moins de 20 g à 3 kg	datation + assurance suivant R1, R2 ou R3		timbre au tarif en vigueur + coût recommandé de 5,20 € à plus de 14 € suivant niveau	

Ne craignez pas que l'on vous oblige à signer quoique ce soit sans avoir le temps de réfléchir : ça, c'est plutôt un cliché ! Dans la grande majorité des cas, vous avez un temps de réflexion avant de vous engager. Et si on veut vous forcer la main, **demandez ce temps de réflexion** : n'ayez par peur, il est normal et professionnel de le faire. Tout comme il est normal et professionnel de dire que vous allez d'abord le soumettre à votre conseil (agent, juriste, société d'auteurs, adaBD, syndicat...).

Si cela peut vous rassurer, sachez que le milieu de l'édition de bande dessinée est relativement honnête : rares sont les éditeurs qui chercheront à vous dépouiller de tous vos droits, et ceux-là seront vite repérés : donc, pas de parano ! Cependant, avant de signer, on le répète, renseignez-vous !

Par ailleurs, l'enjeu aujourd'hui reposant principalement sur les divers **droits d'adaptation** de l'œuvre en d'autres langues, sous d'autres formes (animation, audiovisuel, produits dérivés, etc.) ainsi que sur les « droits numériques », le droit d'exploiter les œuvres sous une forme numérique ou une autre sur divers réseaux de diffusion (site internet, consultation en ligne ou par téléchargement, téléphones portables, tablettes numériques, etc.), nous ne pouvons que vous recommander d'être particulièrement vigilant sur ces points. Nous y reviendrons un peu plus loin (cf p. 27).

À quoi sert le contrat d'édition ?

Mais tout d'abord, qu'est-ce qu'un contrat d'édition ? Lorsqu'un éditeur accepte de publier votre œuvre, vous devez lui transmettre le droit, l'autorisation, de le faire : concrètement, vous devez lui « **céder** » **tout ou partie des droits d'exploitation** (on parle de **droits de reproduction et de droits de représentation**) de votre œuvre. Le contrat d'édition est le document par lequel vous allez autoriser l'éditeur à reproduire votre œuvre en plusieurs exemplaires (sous la forme d'un album de BD cartonné, d'un roman graphique, et généralement sous des formes secondes comme des éditions de luxe ou de poche, des coffrets, etc.), mais aussi souvent sous d'autres formes (des exploitations dites secondaires ou **droits dérivés** : jeux, figurines, adaptation multimedia, peut-être les fameux « droits numériques », etc.), puis à les mettre en circulation dans le commerce pour les vendre.

Bref, votre contrat, c'est le document juridique qui fixe **les conditions, l'étendue et les limites de votre accord** avec l'éditeur et qui délimite ce que vous l'autorisez à faire de votre œuvre et ce que vous ne l'autorisez pas à en faire. Mais attention ! c'est aussi **le document qui vous oblige à respecter un certain nombre d'engage-**

ments vis-à-vis de l'éditeur, qui vous impose des obligations, comme le respect des délais de livraison des planches ou des fichiers par exemple.

Enfin, le contrat détermine **quelle sera votre rémunération immédiate et future**. Car il faut savoir que le contrat d'édition vous engage pour le présent et le futur (cette durée d'engagement, de cession de vos droits, peut toutefois être délimitée, c'est en tout cas un enjeu pour tout auteur ou autrice : cf « Dix points essentiels à retenir », p. 26).

que doit-on savoir sur un contrat ?

Sachez déjà qu'**il n'existe pas de contrat d'édition « type »** à proprement parler. Le principe est que les termes d'un contrat d'édition sont négociables entre l'éditeur, d'une part, et les auteur(trice)s ensemble ou séparément (attention à ce cas de figure !). Cependant, vous constaterez que presque tous les contrats des différentes sociétés d'édition se ressemblent. Chacune d'elles, ou chaque groupe d'édition, a élaboré au fil des années son propre contrat « maison » ou « de groupe », **un contrat « de base »**, en quelque sorte, et a fait évoluer celui-ci d'année en année sous l'influence de la loi (ordonnance de 2014 en France, par ex.), de la jurisprudence, des négociations avec les syndicats et associations professionnelles d'auteur(trice)s, du lobbying des éditeurs les plus « influents », etc.

Ainsi, en France, suite à de longues négociations et à **une réforme du contrat d'édition** finalement imposée par l'Etat (cf encadré), le Syndicat national des éditeurs (le SNE, que vous apprendrez bien vite à connaître) a élaboré son propre contrat de base que les sociétés adhérentes ont pu adapter à leurs propres besoins mais qui prévoit la cession de droits la plus large possible au bénéfice de l'éditeur, les droits numériques y étant inclus d'office dans une partie séparée mais faisant partie intégrante du contrat.

depuis 2014, un « nouveau contrat d'édition »

Au terme de 5 années de négociations, auteur(trice)s et éditeurs sont parvenus en 2013 à un accord sur le contrat d'édition. Il a été suivi d'une **ordonnance prise par le Gouvernement (2014)** et modifiant les dispositions du Code de la propriété intellectuelle relative au contrat d'édition, puis de la signature d'un **accord** entre le SNE et le CPE définissant un **Code des usages de la profession**. Puis un arrêté d'extension a été pris par la ministre de la Culture et de la Communication qui a quelque peu modifié et précisé le cadre des relations entre auteur(trice)s et éditeurs.

dix points essentiels à retenir :

1. L'autorisation de l'auteur(trice) doit être donnée par écrit.

La parole n'engage pas ! Attention aux engagements que vous pourriez donner innocemment par courriel : c'est un écrit. Et si un éditeur s'engage lui-même oralement, n'hésitez pas à lui demander une confirmation écrite (même un courriel) avant de commencer le travail. C'est aussi un gage de votre professionnalisme.

2. Le contrat doit être signé par une personne habilitée.

C'est peut-être une vérité de La Palice, mais chaque signataire doit être majeur responsable (c'est donc un parent qui signera pour un mineur ou un adulte déclaré « non-responsable », un « incapable majeur »). Concernant l'éditeur, le signataire doit détenir un pouvoir de signature : un(e) directeur(trice) de collection, par exemple, n'a pas toujours ce pouvoir d'engagement, ce que l'on peut déplorer lorsqu'on entretient avec lui ou elle une relation privilégiée... sa parole pourra au final être contredite par le véritable décisionnaire !

3. L'objet principal du contrat doit être clair.

Par exemple, dans le cas où le contrat emporte cession des droits de publication *ET* des droits numériques, l'éditeur s'engage-t-il d'abord et avant tout à publier un livre imprimé *OU* un livre dit numérique ? L'auteur(trice) doit le savoir car, notamment, sa rémunération ou sa possibilité de rembourser son avance sur droits ne sera pas la même dans un cas ou dans l'autre.

4. La cession doit être délimitée dans le temps.

En général la cession est demandée pour la durée des droits d'auteur, c'est-à-dire 70 ans après le décès du dernier vivant des auteurs, mais rien n'empêche de céder ses droits pour une durée plus courte, par exemple 30 ans, voire pour une seule édition, suivant les cas... **Pour les droits numériques** nous recommandons une durée encore plus courte : **3 à 5 ans**.

5. Les pays ou territoires pour lesquels la cession est accordée doivent être précisés.

En général c'est la mention « tous pays » qui est portée dans le contrat, mais parfois seulement « les territoires de langue française », par exemple. Sagissant des droits numériques, on pourra difficilement limiter par territoire mais il n'est pas absurde, sauf à ce que l'éditeur souhaite et puisse faire des versions multilingues, de délimiter les exploitations par langues ou familles de langues (langue française, langue anglaise, etc.).

6. Les droits cédés doivent être détaillés.

Par exemple, droits d'éditer et d'adapter l'œuvre de l'auteur(trice) sous la forme d'albums ; droits annexes (autres formes d'édition : poches, luxe, coffrets, etc.) ; droits étrangers (adaptation en langues étrangères) ; droits dérivés

(adaptation au théâtre, à la radio, en jeu vidéo, sur CD-Rom, sur Internet, sur des vêtements, sous la forme de cartes postales, de figurines, etc.)... Attention, les droits numériques sont parfois répartis entre divers autres droits, droits dits « d'adaptation », droits dérivés... Nous recommandons plutôt, à défaut d'un contrat séparé, une clause unique et très détaillée pour ces droits (adaptations sur Internet, sur tablettes numériques, sur liseuses, etc.).

7. Le contrat de cession des droits d'adaptation audiovisuelle est obligatoirement séparé.

Il est souvent difficile de ne pas le signer en même temps que le contrat d'édition mais il n'est pas obligatoire. Un éditeur n'étant pas nécessairement un producteur de films, on ne peut que recommander de limiter cette cession dans le temps afin de pouvoir récupérer rapidement et sans formalités ces droits si l'éditeur ne les exploite pas.

8. À chacun des droits cédés doit correspondre une rémunération, en principe proportionnelle au prix de vente public

ou aux sommes perçues par l'éditeur. Parfois, par exception, une rémunération forfaitaire est possible. Attention aux rémunérations prévues pour les droits numériques : il est encore difficile de déterminer des rémunérations pour l'exploitation de ces droits. Nous recommandons un pourcentage sur le prix public ou les recettes brutes de l'éditeur doublé d'un fixe (minimum garanti non remboursable), l'ensemble renégociable à la hausse à échéances régulières.

9. Le droit de préférence consenti à l'éditeur doit être strictement limité.

La cession portant sur des œuvres futures est nulle, pourtant une clause peut vous engager à présenter en priorité au même éditeur vos nouveaux projets de bande dessinée dans tel ou tel genre (par exemple héroïc fantasy, autobiographie, etc.). Elle est légale mais doit être limitée à 5 ans *OU* 5 nouvelles œuvres. Mais elle n'est pas obligatoire : et sauf dans le cas d'une série, où on comprend son utilité, vous pouvez la refuser. Attention à ne pas la confondre avec une **clause de non-concurrence** qu'on voit parfois dans vos contrats et qui est **inacceptable**.

10. L'éditeur doit vous informer préalablement à toute nouvelle exploitation de votre œuvre.

Le droit de divulgation de l'œuvre (de la porter à la connaissance du public) sous une nouvelle forme appartient à l'auteur(trice) qui doit normalement être mis en mesure de pouvoir s'assurer que la nouvelle exploitation ne porte pas atteinte à son œuvre. L'éditeur doit également vous tenir informé au moins annuellement de l'état des ventes, des droits perçus, des retours, etc.



Vous pourrez le confronter au **contrat d'édition commenté**, préconisé par la Société des gens de lettres (SGDL) et réalisé par le Conseil permanent des écrivains (CPE), modèle plus favorable aux auteur(trice)s. Vous n'hésitez pas non plus à comparer les contrats des « gros » éditeurs avec celui que le Syndicat des éditeurs alternatifs (SEA) recommande à ses membres : **un contrat de base moins extensif, plus équitable**, plus simple et centré sur les principales exploitations généralement attendues par l'auteur(trice) de la part d'un éditeur, à savoir les éditions imprimées (cf. p. 28). Il a été approuvé par le groupement BD du Syndicat National des Auteurs et des Compositeurs (SNAC BD). Ceci dit, il vous faut encore prendre conscience que tous les contrats qui vous seront soumis ne relèveront pas forcément du droit français et n'auront pas légalement à se conformer aux préconisations de l'un ou l'autre des syndicats ou organisations citées ci-dessus. Certains de vos éditeurs vous proposeront ainsi **des contrats de base de droit belge** (Casterman ou Dupuis, par ex.) de droit suisse (éditions Paquet, par ex.), voire de droit québécois. Sans compter que vous travaillerez peut-être avec des éditeurs de livres ou de magazines ou revues de pays non francophones, membres de l'Union européenne ou d'encore plus loin...

Bref, vous l'aurez compris, c'est certainement l'un de ces nombreux contrats « de base » que votre éditeur vous proposera. Parfois, ce sera d'ailleurs malheureusement à la toute fin de votre collaboration, lorsque vous aurez achevé votre travail, que l'éditeur vous fera signer la version définitive du contrat. Et comme vous aurez déjà livré vos planches ou fichiers et perçu en principe une avance sur vos droits, la relation contractuelle sera considérée comme engagée. Vous pourrez en discuter certains points mais cela sera toujours très

difficile pour vos premiers contrats. Le mieux est de les négocier avant, lorsque cela est possible !

Vous trouverez page précédente un encadré vous proposant quelques recommandations de base qui, nous l'espérons, vous aideront à vous y retrouver.

le contrat d'adaptation audiovisuelle est obligatoirement séparé

Sachez encore que, depuis une loi de 1985, les droits d'adaptation audiovisuelle (film en prises de vues réelles ou de cinéma d'animation) ne peuvent absolument pas figurer dans votre contrat d'édition (de droit français). Ils doivent faire l'objet d'un **contrat spécifique et séparé**.

Vous n'avez d'ailleurs nullement l'obligation de signer ce contrat en même temps que le contrat d'édition, quand bien même il vous sera presque inmanquablement soumis de manière systématique en même temps que le contrat d'édition.

En raison de la relation courtoise, de confiance, souvent amicale, voire parfois paternaliste, qui s'instaure entre votre éditeur et vous, il est souvent très difficile de refuser de signer ce contrat : certains éditeurs, ne le cachons pas, peuvent être tentés de conditionner la signature du contrat d'édition à la signature conjointe de celui de cession des droits d'adaptation audiovisuelle. Toutefois, si vous signez malgré tout ce second contrat, ne vous inquiétez pas inutilement : dès lors que votre éditeur a acquis vos droits audiovisuels, il est contractuellement et légalement tenu de les exploiter... Donc, si au bout d'un certain temps (quelques années) il ne vous a toujours pas proposé une adaptation audiovisuelle vous pourrez toujours le mettre en demeure de le faire ou de vous « restituer » vos droits. Pour encore plus de sûreté vous pouvez faire préciser dans le contrat que les droits d'adaptation audiovisuelle vous reviendront dans X années (par ex. 5, 10, 15 ans...) s'ils n'ont pas été exploités dans ce délai. Sachez que les auteur(trice)s de l'audiovisuel signent des cessions de droit pour 30 ans maximum. Alors pourquoi signer pour la durée de la propriété intellectuelle comme on vous le propose systématiquement ?

quelques commentaires sur les droits numériques

Les droits d'exploitation numérique sont aujourd'hui **un enjeu fondamental des contrats d'édition** pour nombre d'éditeurs et cela peut avoir des conséquences dans les rapports auteurs/éditeurs. Malgré les exploitations numériques déjà assez conséquentes faites des œuvres de BD et les nombreuses expérimentations

conduites aujourd'hui, il est encore difficile de prévoir l'avenir de la bande dessinée sur internet ou les différents supports et réseaux numériques de diffusion (téléphones mobiles, tablettes numériques, liseuses, consoles de jeu, etc.) et notamment les rémunérations qu'on pourra en tirer (du moins on l'espère). Nous manquons encore de recul sur le marché. Alors confier tous ces droits à notre éditeur « papier » pour une durée relativement longue nous paraît une mauvaise idée.

C'est pourquoi les organisations professionnelles d'auteurs (adaBD, SNAC-BD, CPE, Charte, SGDL...) auraient souhaité que ces droits fassent l'objet d'un contrat séparé, comme les droits audiovisuels. Certains juristes le recommandaient également. Mais, en France, cela n'a pas été accepté par les éditeurs « traditionnels », représentés par le SNE : pour eux, une BD, qu'elle soit imprimée ou exploitée de manière numérique, reste un seul et même livre et son exploitation sous une forme ou une autre reste une seule et même exploitation... devant à leur sens faire l'objet d'un seul et même contrat ! Cela peut paraître logique à première vue mais le marché étant tellement instable, aléatoire et imprévisible, il ne nous paraissait pas acceptable en l'état pour les auteur(trice)s d'en arriver là : car il faut bien comprendre que l'objectif de ces éditeurs est clair, imposer un même pourcentage de rémunération dans les deux cas, ou un pourcentage dérisoire.

Hélas, depuis la réforme de 2014, le SNE a quasiment obtenu gain de cause : dans le modèle de contrat imposé par les éditeurs du SNE, droits pour l'édition imprimée et droits numériques sont inclus dans un seul et même contrat d'édition. Mais attention, c'est là **une interprétation de la loi par le SNE** en faveur des éditeurs. Ce n'est en effet **pas tout à fait ce que dit la loi** à ce sujet : Le contrat d'édition est « le contrat par lequel l'auteur(trice) d'une œuvre de l'esprit ou ses ayants droit cèdent à des conditions déterminées à une personne appelée éditeur le droit de fabriquer ou de faire fabriquer en nombre des exemplaires de l'œuvre **OU** de la réaliser ou faire réaliser sous une forme numérique, à charge pour elle d'en assurer la publication et la diffusion ». Tout réside dans ce « **OU** » qui n'est pas et ne devrait pas être interprété comme un « **ET** ».

Reste que vous ne serez pas en contact professionnel qu'avec des éditeurs « traditionnels » tentant coûte que coûte de maîtriser l'ensemble des droits d'exploitation de votre bande dessinée. Quel que soit votre interlocuteur – éditeur « traditionnel » français ou étranger, éditeur numérique, intermédiaire technique, distributeur numérique, etc. –, **votre intérêt**

d'auteur(trice) est donc, lorsque cela est possible, de délimiter très strictement l'étendue des droits numériques cédés et la durée de cette cession. S'agissant des niveaux de rémunération, donc, les pourcentages restent à définir : la négociation collective via les organisations professionnelles d'auteur(trice)s sera sans doute d'une grande utilité.

Aussi, dans l'attente, nous vous recommandons de ne pas être trop pressé de céder vos droits numériques à votre éditeur sauf, éventuellement *ET* à la limite, s'il vous permet de décider avec lui de chacune des adaptations et exploitations numériques, vous garantit une rémunération décente (nous préconisons un pourcentage sur le prix public et/ou sur les recettes brutes de l'éditeur doublé d'un fixe : minimum garanti non remboursable et versé à l'avance, indépendant de l'avance sur droits consentie sur les droits d'exploitation de l'édition imprimée), et de vous mettre dans la possibilité de **renégocier à la hausse** vos rémunérations tous les 3 ou 5 ans maximum. ■

lire aussi :

- *Le contrat commenté – Un mode d'emploi du contrat d'édition pour les auteurs de bande dessinée*, SNAC-BD, 2019
- *Le contrat d'édition commenté*, SGDL, 2018 (mises à jour régulières), à télécharger ici : www.sgd1.org/sgdl-accueil/le-guide-pratique/le-contrat-d-edition
- *Le contrat d'édition - Comprendre ses droits, contrôler ses comptes*, CPE, 2007
- *Le contrat d'édition al dente - ou 16 recettes pour bien accommoder les négociations avec votre éditeur*, La Charte, 2011
- *Le contrat dont vous êtes le héros - comment négocier (seul dans la forêt) avec un (dragon) éditeur ?*, La Charte, 2012

B e l g i q u e :

- *Code des usages des éditeurs de langue française de Belgique*, ADEB, 2012 : http://adeb.be/sites/502a034d9f83256166000004/assets/5069493f9f832518fb0006b8/code_usages_2012.pdf

C a n a d a - Q u é b e c :

- *Lexique des termes usuels des contrats d'édition et reddition de comptes*, ANEL, UNEQ, 2017 : www.uneq.qc.ca/wp-content/uploads/2017/04/Lexique-ANEL-UNEQ-2017.pdf

de quoi vais-je vivre à présent ?

Bonne question... ! **La réalisation de votre premier album vous prendra probablement une année entière.** Or si vous deviendrez certainement un jour une légende de la bande dessinée, pour l'instant vous êtes simplement un être humain avec un loyer, des factures et un abonnement Internet à payer, sans parler du frigo à regarnir et de la cafetière que vous aller devoir bi-quotidiennement alimenter en Arabica corsé dans l'année qui vient. Alors, comment faire, si vous n'êtes pas rentier, retraité ou tueur à gages à mi-temps ?

vos droits d'auteur : **vos droits d'auteur**

Lors de la signature du contrat, vous avez normalement défini avec votre éditeur le pourcentage de **droits d'auteurs** que vous toucherez sur les ventes de votre album. Ce n'est pas une rémunération pour le travail de création lui-même. **Vous n'êtes pas payé pour créer mais pour qu'on puisse exploiter votre œuvre**, le fruit de votre travail...

Ah, d'accord, mais comment ça marche plus précisément ? Sur chaque album vendu, l'auteur(trice) touche en principe un pourcentage se situant dans une fourchette de **8 % à 12 %** du prix de vente public de l'album. Parfois plus, parfois moins : tout cela est fonction de la notoriété de l'auteur(trice), du potentiel commercial de l'ouvrage (estimé par l'éditeur avec ses commerciaux et son distributeur), de la taille et des possibilités de la maison d'édition. Si vous êtes plusieurs co-auteur(trice)s (scénariste, dessinateur et parfois coloriste), ce pourcentage de droits d'auteur est encore partagé entre vous. Il faudra donc vous mettre d'accord sur cette répartition.

mais d'abord une avance sur vos droits d'auteur...

Comme vous n'êtes pas payé pour travailler mais que le temps de réalisation de l'album peut être long, il est d'usage de vous accorder pendant ce temps là (et cela figure dans votre contrat) **une avance sur les droits d'auteur** à venir de l'exploitation future de l'album. Concrètement, cette avance peut vous être versée

d'une seule traite ou suivant le système du « tant par planche à créer », en plusieurs fois (par ex. à la signature, à mi-chemin et à la remise définitive des planches), plus rarement, mais cela se fait encore, elle peut être étalée en versements mensuels. C'est cette somme-là qui vous permettra de vivre à peu près décemment (du moins on vous le souhaite) pendant votre temps consacré à la création. Cela peut perturber de recevoir en une, deux ou trois fois une rémunération qui peut paraître « importante » sur l'instant... Alors n'oubliez pas que c'est la seule que vous toucherez pendant le temps que vous travaillerez à la réalisation de votre album.

quel montant ? Comme elles relèvent de la négociation individuelle, nous ne pouvons pas vous donner d'indication précise sur le montant des avances consenties habituellement par les éditeurs. Mais disons que la pratique montre que les offres faites aux jeunes auteur(trice)s ces dernières années par les éditeurs (suivant leur importance et leur potentiel), pour un premier album, se situent globalement entre 1 500 et 8 000 € (pour un roman graphique par ex.), parfois jusqu'à 15 000 € ou plus (pour un cartonné avec plusieurs auteurs ou autrices) dans le meilleur des cas... Mais n'oubliez pas que cette somme est elle-même le plus souvent à répartir entre les co-auteur(trice)s ! Pas forcément de quoi vivre pendant un an, vous voyez. Et il faut savoir que la tendance actuelle n'est pas à la hausse, bien au contraire

... qu'il faudra « rembourser »

Mais il y a plus encore : sachez que ce n'est pas un « cadeau » ! En effet, la somme globale de ces avances vous est en principe définitivement acquise – c'est-à-dire que vous n'aurez pas à la rembourser si l'album ne se vend pas « assez bien » (vérifiez le tout de même dans votre contrat) –, mais elle sera bien sûr « défalquée » de ce que rapporteront les premières ventes de l'ouvrage à venir et ce jusqu'à « remboursement » complet de l'avance.

Soyons pragmatiques : pour espérer « rembourser » l'avance sur droits et commencer à toucher des droits d'auteur, il faut bien souvent compter avec un minimum de – suivant la taille de l'éditeur, l'importance de l'avance et du tirage effectué – disons, **2 000** (petit tirage chez un petit éditeur) à **5 à 7 000 livres** (plus gros tirage chez un éditeur plus visible) effectivement vendus. Le nombre de livres tirés et mis en place à la vente étant extrêmement variable et s'évaluant, là aussi, en fonction de la notoriété et du potentiel commercial de l'auteur(trice) et, bien entendu, des possibilités financières et logistiques de l'éditeur.

Les chiffres globaux de ventes d'albums étant à la baisse, autant dire qu'il faut parfois attendre une réimpression, voire une réédition, de l'album pour que l'auteur(trice) commence à percevoir enfin de « réels » droits d'auteur. Aussi, si vous n'avez pas la chance que votre album se vende suffisamment bien et rapidement, **l'avance risque, hélas, d'être la seule rémunération que vous toucherez effectivement.** Pensez-y ! D'autant que des cotisations sociales sont encore à percevoir sur cette avance (cf p. 33).

par la suite : une rémunération pour chaque exploitation...

En cas de réédition de l'ouvrage, toutefois, le contrat de base peut, en principe, être reconsidéré, et ce sera alors, pour vous, l'occasion de tenter de renégocier un pourcentage plus important sur les ventes. Mais si l'éditeur procède simplement à une réimpression, il y a de fortes chances pour que votre pourcentage de rémunération ne change pas.

Ensuite, si l'ouvrage rencontre le succès, au fil des **rééditions**, vous recevrez (une ou deux fois par an) la somme de droits d'auteurs correspondant au pourcentage convenu (8 à 12 % donc, à partager entre les co-auteur(trice)s) appliqué sur le prix public de chaque album.

Si le conte de fées continue, peut-être votre livre sera-t-il **traduit**, et ainsi gagnerez-vous de nouveaux « royalties » sur les droits d'exploitation à l'étranger. Et pourquoi pas sur des rééditions en format poche, ou en tirage de luxe, etc. Nous vous incitons à faire attention à ce que ces nouvelles sommes ne soient pas utilisées pour rembourser votre avance. Il vous faudra veiller à cela dans votre contrat.

Peut-être même, votre éditeur ou un tiers sera intéressé pour éditer des posters, fabriquer des figurines, des tee-shirts, des peluches... ce qu'on appelle les **droits dérivés**. Là, l'usage veut que vous touchiez alors au moins 50 % des sommes encaissées par l'éditeur. Ne descendez jamais en dessous de ce pourcentage !

Rêvons encore un peu plus haut... Et si un jour, un producteur de films voulait adapter votre ouvrage au cinéma ou sous la forme d'un dessin animé ? Il vous faudra alors vous souvenir de cet autre contrat que vous avez malheureusement probablement signé à la même époque que le contrat d'édition : le contrat de cession des **droits d'adaptation audiovisuelle** de votre œuvre (cf p. 27). Si vous avez cédé vos droits à votre éditeur, vous devriez toucher au minimum 50 % des sommes qu'il encaissera (là encore veillez, lors de la signature de ce contrat, à ne jamais accepter un pourcentage plus faible). Si vous ne les avez pas encore cédés, vous pourrez peut-être alors négocier un pourcentage plus élevé ou traiter directement avec un producteur. De plus, dans tous les cas, en tant que co-auteur(trice) du film réalisé (même si vous ne participez pas concrètement à sa création), vous toucherez ensuite en principe des droits de diffusion (à percevoir auprès d'une société d'auteurs, la SACD). Bref, **pour chaque exploitation de votre œuvre, sous une forme ou une autre, une nouvelle rémunération vous est due** qui doit être déterminée dans le contrat d'édition (cf p. 23).

... y compris numérique

Si votre œuvre est diffusée par voie numérique, en première (avant toute autre utilisation) ou en deuxième exploitation (après une publication imprimée), une rémunération spécifique doit avoir été prévue également dans votre contrat. Le principe restant la **rémunération proportionnelle** aux recettes générées, la logique voudrait que vous touchiez alors un pourcentage... mais de combien et sur quoi ? Là est toujours, aujourd'hui, l'enjeu de nos fameux droits numériques.

Si l'exploitation numérique de l'œuvre est inscrite comme exploitation principale dans votre contrat, au même titre que la publication de l'ouvrage imprimé ou comme exploitation première, le pourcentage devrait se calculer sur le prix de vente public. Encore faut-il pouvoir connaître sûrement ce prix et être en mesure de déterminer un pourcentage acceptable. Les éditeurs « traditionnels » appliquent généralement aujourd'hui un taux équivalent à la rémunération

attribuée pour l'exploitation sous forme imprimée, soit 8 à 12 % maximum, quelques uns vont jusqu'à proposer un taux de 16 à 20 %. Vous le voyez, on est loin, hélas, des 50 % qui étaient souhaités par les organisations professionnelles... Cela est difficilement acceptable, certains types d'éditeurs ou d'éditeurs étrangers proposant déjà des taux doublés pour les versions numériques des œuvres qu'ils publient et certains mouvements d'auteurs, aux Etats-Unis par exemple, demandant des taux d'au moins 25 %. Et on ne connaît pas encore bien les offres des nouveaux intermédiaires... mais restez très alertes quant à ce marché du numérique, les offres des différents partenaires qui pourraient être les vôtres pourraient être plus favorables pour les auteur(trice)s.

Si les droits numériques sont « secondaires » dans votre contrat, le pourcentage appliqué aux droits dérivés devrait logiquement être de 50 % au moins sur les recettes encaissées par l'éditeur. C'est ce que nous souhaitons, avec l'ensemble des organisations professionnelles d'auteurs. Cela n'est quasiment pas possible avec les éditeurs principaux, ceux-ci appliquant les préconisations du SNE, intégrant les droits numériques dans le contrat d'édition et considérant le livre numérisé et le livre imprimé comme un seul livre. Mais il existe d'autres partenaires...

des rémunérations complémentaires à ne pas négliger

Dès sa sortie en librairie, il se peut que votre album soit remarqué et acheté par une ou plusieurs bibliothèques publiques... puis qu'il soit emprunté par les usagers de ces bibliothèques, multipliant ainsi le nombre de vos lecteurs. Un **droit de prêt** sera alors payé par les bibliothèques et par l'État et reversé à une société d'auteurs, la SOFIA.

De même, il est possible que votre album ou des extraits soient numérisés par un de vos lecteurs et copiés sur un support électronique de stockage et d'échange (disquettes, CD, clé USB, etc.). Or une « taxe » est prélevée sur ces supports au moment de leur achat, la **copie privée numérique**.

Et si un journaliste ou un caméraman fait un jour un reportage sur votre œuvre ou sur vous (un portrait d'auteur par ex.), ou si à l'occasion d'une exposition ou d'un festival, il « capte » des images dans lesquelles on reconnaît clairement une ou plusieurs pages de votre album, un ou plusieurs extraits ? Un **droit de captation audiovisuelle** sera certainement perçu au moment de la diffusion des images à la télévision.

Peut-être même qu'une de vos planches originales que vous aurez vendue à un collectionneur pour gagner quelques sous sera revendue un jour sur le marché de l'Art et/ou par un professionnel tel un galeriste. Dans ce cas, vous devez savoir qu'à partir d'un certain prix de vente, un **droit de suite** sera perçu à votre profit.

Bref, ne perdez pas de vue que, dans tous ces cas, des sommes d'argent destinées aux auteur(trice)s sont récoltées dans le cadre de la gestion des « **droits collectifs** » par le réseau des sociétés d'auteurs. Celles-ci gèrent ces droits pour le compte des auteur(trice)s et perçoivent donc des sommes qu'elles doivent ensuite leur redistribuer. Mais pour percevoir cet argent, un(e) auteur(trice) doit adhérer à l'une ou l'autre de ces sociétés. Peut-être pensez-vous que ces sommes sont dérisoires... Parfois vous aurez raison, mais vous serez surpris de constater que, quelquefois, elles peuvent être conséquentes ou « ajouter un peu de beurre dans les épinards ».

Ainsi, par ex., créée en 1953 par des auteurs, l'ADAGP est une société française de perception et de répartition des droits d'auteur dans le domaine des arts graphiques et plastiques. Forte d'un réseau mondial de près de 50 sociétés sœurs, elle représente aujourd'hui plus de 170 000 auteur(trice)s dans toutes les disciplines des arts visuels : peinture, sculpture, photographie, architecture, design, bande dessinée, manga, illustration, street art, création numérique, art vidéo... Elle gère l'ensemble des droits patrimoniaux reconnus aux auteur(trice)s (droit de suite, droit de reproduction, droit de représentation, droits collectifs), pour tous les modes d'exploitation : livre, presse, publicité, produits dérivés, enchères, vente en galerie, télévision, vidéo à la demande, sites internet, plateformes de partage entre utilisateurs... Elle est devenue, grâce à la richesse et à la diversité de son répertoire, l'une des plus importantes sociétés d'auteurs au monde.

Au nombre des sociétés d'auteurs intéressant les auteur(trice)s de bande dessinée on peut citer l'ADAGP, la SCAM, la SAIF, la SOFIA... Ne les négligez pas, elles compteront aussi au nombre de vos interlocuteurs professionnels.

joindre les sociétés d'auteur :

- **ADAGP | société des auteurs des arts graphiques et plastiques :** www.adagp.fr
- **SAIF | société des auteurs des arts visuels et de l'image fixe :** <http://saif.free.fr>
- **SACD | société des auteurs compositeurs dramatiques :** www.sacd.fr
- **SCAM | société civile des auteurs multimédias :** www.scam.fr
- **Sofia | société française des intérêts des auteurs de l'écrit :** www.la-sofia.org

ouais, mais en attendant il faut bien vivre...

Dans les études annuelles qu'il réalisait pour l'ACBD (association des critiques de BD), Gilles Ratier estime que, pour avoir de quoi vivre à peu près décemment de son activité, un créateur « *doit avoir au moins trois albums disponibles au catalogue d'éditeurs bien diffusés et un contrat en cours, un emploi régulier dans la presse ou l'illustration jeunesse, ou accepter divers travaux dans d'autres domaines* ». La nécessité d'exercer plusieurs activités semble, malheureusement, une vision de plus en plus réaliste de la situation.

De fait, si un auteur(trice) de bande dessinée exerce principalement ou même « uniquement » la profession d'auteur(trice) de bande dessinée (déclarée comme tel), il lui arrive bien souvent, notamment en début de carrière, de devoir répondre à des commandes (création de logos, affiches, *etc.*), de travailler avec la presse (jeunesse par ex., ...), de donner des cours ou de participer à des animations pédagogiques, de vendre des originaux ou des albums auto-édités..., autant d'activités pouvant mettre un peu de beurre dans les épinards, ou plus souvent dans les pâtes. Mais cela ne va pas sans créer quelques difficultés supplémentaires : le statut juridique, social et fiscal d'artiste auteur (cf p. 35) ne permet pas forcément d'exercer toutes les activités : il faut donc parfois cumuler, en plus de plusieurs activités, plusieurs statuts avec lesquels on doit encore apprendre à jongler. ■

dois-je payer des cotisations sociales et à qui ?

Pour exercer une activité professionnelle – même lorsqu'on touche une somme d'argent à l'occasion d'une activité ponctuelle ou amateur –, il faut **inscrire cette activité dans un statut juridique, social et fiscal**, la déclarer. Des cotisations sociales doivent alors être prélevées et les sommes gagnées doivent être déclarées au Fisc.

Tout dépend de la nature de l'activité et de la rémunération perçue. Il faut savoir que les droits d'auteurs doivent obligatoirement être cotisés socialement au régime d'artiste-auteur. Sur le plan fiscal, il peut y avoir des nuances (cf p. 41).

le régime d'artiste-auteur

Le cas simple : les droits d'un premier album

Vous travaillez d'arrache-pied sur votre album : ça y est, vous êtes un(e) auteur(trice) de bande dessinée ! Vous venez même de recevoir quelques avances sur droits pour payer vos factures... Vous devriez être content, non ?

Ah ! Vous avez noté que la somme que l'on vous a versée ne correspond pas vraiment à celle que vous aviez convenue avec votre éditeur... Peut-être aurions-nous dû le préciser plus tôt mais, dans cette profession (ce n'est pas la seule, d'ailleurs), **les sommes annoncées sont généralement comprises en « Brut », soit avant prélèvement des charges sociales et/ou taxes obligatoires.**



Des prélèvements sociaux obligatoires...

Vous bénéficiez sans doute pour l'instant d'un régime de sécurité sociale, soit en tant qu'étudiant(e), soit parce que vous êtes « couvert » par le régime de vos parents, ou encore parce que vous exercez une autre activité (salariée par ex.). Alors vous ne vous êtes pas soucié de savoir si vous devez payer des cotisations sociales sur vos droits d'auteur. Sans doute n'y avez-vous jamais songé... ni même n'avez-vous jamais eu connaissance de l'existence **d'un régime social de l'artiste-auteur.**

Or il faut savoir que, comme toute rémunération, les revenus tirés de votre activité d'auteur(trice) (même si elle n'est qu'occasionnelle) – c'est-à-dire vos droits d'auteurs (y compris vos avances sur droits) –, **sont obligatoirement soumis à tout un ensemble de cotisations sociales et de contributions**, et ce dès le premier Euro perçu – que vous soyez un professionnel ou non, que vous ayez un autre métier et/ou un autre statut ou non – et aux taux applicables **au régime social des artistes-auteurs.**

En effet, en tant qu'artiste-auteur, jusqu'à l'année 2018 (inclusive), vous deviez effectuer vos déclarations de revenus d'auteur(trice) et le règlement de vos cotisations et contributions sociales auprès de la Sécurité sociale des artistes auteurs, soit à l'Agessa, soit à la Maison des Artistes, deux organismes percepteurs. En application de la loi n° 2017-1836 du 30 décembre 2017 de financement de la Sécurité sociale pour 2018, de nouvelles modalités s'appliquent **depuis le 1^{er} janvier 2019. Vos démarches sont dorénavant à effectuer auprès de l'URSSAF.**

attention, si vous étiez déjà « artiste-auteur » avant le 1^{er} janvier 2019

Rien en change en 2019 : vous devez continuer à déclarer vos revenus artistiques perçus au titre de l'année 2018 à la Sécurité sociale des artistes auteurs (Agessa ou Maison des Artistes). Pour la suite, vous n'aurez à effectuer vos premières démarches auprès de l'URSSAF qu'à partir de 2020. Mais, en revanche, vos démarches concernant les années antérieures à 2019 seront toujours à réaliser auprès de la Sécurité sociale des artistes auteurs (Agessa ou Maison des Artistes).

... retenus et versés directement par votre éditeur

Ainsi, lors de votre première année d'activité, vos droits font l'objet, de la part de votre éditeur, d'un **pré-compte social**, une sorte de prélèvement à la source, si vous voulez. Ainsi, votre éditeur français doit prélever sur votre rémunération brute (et doit verser pour vous à l'URSSAF) en plus des inévitables **CSG** (passée de 7,5 à **9,2 %**) et **CRDS (0,5 %)** dues sur tous revenus, une cotisation sécurité sociale-vieillesse dé plafonnée (**0,4 %**). De plus, depuis le 1^{er} juillet 2012, l'éditeur doit également prélever une cotisation formation professionnelle (**0,35 %**). Mais ce n'est pas tout ! Jusqu'aux revenus artistiques de 2018, la cotisation « assurance vieillesse plafonnée » était la seule cotisation qui n'était pas précomptée tant que vous n'étiez pas « affilié » au régime mais seulement « assujéti ». Cette distinction n'existe plus. La loi de financement de la Sécurité sociale 2016 a programmé le précompte de cette cotisation à compter du 1^{er} janvier 2019 : ainsi, sur les revenus d'auteur(trice) perçus à compter du 1^{er} janvier 2019, l'éditeur ou tout « diffuseur » (au sens du Code la sécurité sociale), doit enfin prélever à la source une cotisation supplémentaire de **6,90 %**. En clair, vous ne toucherez donc au final qu'une rémunération nette égale à la rémunération brute moins toutes ces cotisations et contributions... et moins aussi la TVA, lorsque vous y êtes assujéti. Un petit exemple chiffré vaut mieux qu'un long discours (en l'absence d'indication sur les bases de calcul qui seront pratiquées par l'URSSAF, nous continuons dans cet exemple à distinguer revenus anciennement cotisés à l'Agessa et à la Maison des artistes).

agessa

rémunération brute convenue	1 000 €
vieillesse déplafonnée (0,40 % du brut)	- 4,00 €
vieillesse plafonnée (6,90 % du brut)	-69,00 €
CSG (9,2 % de 98,25 % du brut)	- 90,39 €
CRDS (0,5 % de 98,25 % du brut)	- 4,91 €
cotisation formation professionnelle (0,35 % du brut)	- 3,50 €
montant net à percevoir	828,20€
précompte à verser à l'Agessa	171,80 €

maison des artistes

rémunération brute convenue	1 000 €
vieillesse déplafonnée (0,40 % du brut)	- 4,00 €
vieillesse plafonnée (6,90 % du brut)	-69,00 €
CSG (9,2 % du brut)	- 92,00 €
CRDS (0,5 % du brut)	- 5,00 €
cotisation formation professionnelle (0,35 % du brut)	- 3,50 €
montant net à percevoir	826,50€
précompte à verser à Maison des artistes	173,50 €

Votre éditeur versera donc ensuite ce **précompte** à l'URSSAF (jusqu'à 2018 il devait le faire soit à l'Agessa, soit à la Maison des artistes). En principe, les auteur(trice)s de « livres » (donc aussi de bandes dessinées) dont les revenus étaient versés directement par des éditeurs, dépendaient de l'Agessa. Mais les dessinateurs, les coloristes, les illustrateurs, lorsqu'ils ne travaillaient pas qu'avec le monde de l'édition (mais aussi avec la publicité, avec l'Internet, *etc.*) ou lorsqu'ils répondaient à des commandes, vendaient des œuvres originales ou en tirage très limité, *etc.*, relevaient plutôt de la Maison des artistes.

attention, si votre éditeur est étranger, y compris francophone, il ne retiendra pas ces prélèvements sociaux sur votre rémunération. Dans ce cas, vous toucherez la rémunération brute, mais vous devrez alors verser vous-même tous ces prélèvements obligatoires à votre organisme de référence, l'URSSAF, de votre propre chef. De même si vous vendez un original à un particulier.

Normalement, l'URSSAF vous adressera ensuite votre première déclaration de revenus et d'activités pré-remplie (à partir de 2020 pour vos revenus de 2019 et ainsi de suite). Sinon il faudra vous même vous manifester auprès de cet organisme. Vous n'aurez aucune autre formalité à effectuer.

Attention, en plus de ce précompte social, vous devrez également verser une cotisation **retraite complémentaire obligatoire** à l'IRCEC (*cf* p. 39).

la procédure du précompte est obligatoire.

Toutefois, en tant qu'artiste-auteur, vous pouvez en être exempté dès lors que vous présentez à vos diffuseurs le document type permettant d'attester que vous êtes **dispensé de précompte**.

... puis par vous

Au bout d'une année d'activité ou bien si vous le demandez, vous obtiendrez une dispense de pré-compte, vous devrez déclarer et régler directement vous-même la totalité de vos cotisations et prélèvements auprès de l'URSSAF.

la Sécurité sociale des Artiste-Auteurs

URSSAF

Centre de formalités des entreprises

Cf la rubrique « Artistes, Auteurs, Taxi-locataires, Vendeurs à domicile » www.cfe.urssaf.fr/

p o u r m é m o i r e :

Agessa

60, rue du faubourg Poissonnière | CS 30011

75484 Paris cedex 10

tél. : du lundi au vendredi, de 14h à 17h

au 01 53 35 83 63

Maison des artistes

60, rue du Faubourg Poissonnière | 75484 Paris cedex 10

tél. : du lundi au vendredi, de 14h à 17h

au 01 53 35 83 63

www.secu-artistes-auteurs.fr

URSSAF

Centre de formalités des entreprises

Cf la rubrique « Artistes, Auteurs, Taxi-locataires, Vendeurs à domicile »

<https://www.cfe.urssaf.fr/>

Attention ! Une activité relevant du régime d'artiste-auteur, doit obligatoirement être déclarée auprès de l'URSSAF comme indiqué. Evitez à tout prix de déclarer votre création d'activité auprès de la Chambre des métiers, de la Chambre artisanale ou de la Chambre de commerce et d'industrie : vous ne seriez pas inscrit dans les bons registres ni les bonnes cases et vous vous retrouveriez avec un statut trop lourd pour votre activité, complètement inadéquat, voire illégal ! Evitez également le statut d'auto-entrepreneur : il est absolument incompatible avec les activités d'artiste-auteur qui relèvent obligatoirement du régime spécifique créé pour elles.

ça se complique : des rémunérations provenant de diverses activités « artistiques »

autre cas : la rémunération d'un travail de commande

Mais peut-être n'avez-vous pas encore d'album en cours avec un éditeur, que vous êtes encore à l'école (ou pas), ou bien que vous travaillez par ailleurs mais que vous avez la possibilité de réaliser une bande dessinée ou une illustration de commande pour une association, le journal de la mairie du coin, une institution... Peut-être avez-vous ou sentez-vous l'opportunité de réaliser des affiches, des visuels, des logos, des dessins ou couleurs au forfait et de vous faire payer pour cela... Vous allez alors agir comme un professionnel libéral, un indépendant. Mais sans doute n'êtes-vous pas encore connu de l'Administration.

Dans ce cas, il faudra d'abord **déclarer votre début d'activité d'artiste-auteur** (vous pouvez préciser : auteur-dessinateur de bande dessinée, par ex.) auprès du **centre de formalités des entreprises (CFE)** compétent : en l'occurrence, depuis début juillet 2012, l'URSSAF du département de votre siège social. Vous y remplirez un formulaire dit « **P0** » et on vous attribuera en retour un numéro d'immatriculation SIRET (vous pouvez bien entendu remplir ces formalités en ligne). Vous pourrez alors établir légalement une note de cession de droits (parfois abusivement appelée « facture »), l'adresser à votre client qui vous la réclamera.

Cela reste encore relativement simple lorsque, et c'est le cas le plus général pour tous les artistes, n'ayant pas une activité créatrice dominante en termes de niveau de rémunération, vous tentez plusieurs voies artistiques, ou lorsque par choix vous explorez **différentes activités d'artiste-auteur** (bande dessinée, illustration, photo, graphisme, littérature jeunesse, etc.) avant de vous concentrer, ou pas, sur l'une plutôt que sur les autres. Jusqu'au transfert de compétence directement à l'URSSAF, **c'était l'activité principale**, celle qui vous rapportait le plus, qui décidait si vous étiez rattaché à l'Agessa ou à la Maison des artistes. Ces deux organismes travaillaient de pair et vous pouviez ainsi être amenés à voir votre dossier passer de l'un à l'autre... Maintenant, dans tous les cas vous dépendrez uniquement de l'URSSAF. Cela devrait simplifier un peu la situation.

Là où ça se complique un peu c'est lorsque vous percevez des revenus provenant d'activités tournant autour de l'artistique mais qui **ne relèvent pas toutes du régime d'artiste-auteur**. On citera par exemple **l'animation d'ateliers** artistiques et pédagogiques plus ou moins réguliers allant bien au-delà de la création, de la représentation ou de la reproduction d'une de vos œuvres : cette activité devrait en effet relever du régime salarié même si sous certaines conditions (très strictes) elle peut parfois être rattachée au régime

d'artiste-auteur. Idem pour les **cours de dessin**, par exemple, ou le travail de **modèle vivant**... Or vos commanditaires rechigneront souvent à vous verser ponctuellement un salaire, et pour cause cela les obligerait à payer des charges plus importantes que sur les droits d'auteur. Le hic, c'est que vous ne pourrez pas toujours « facturer » des droits d'auteur sous peine de vous exposer à un redressement par... l'URSSAF. Mais sachez que les revenus provenant d'un certain nombre **d'activités dites accessoires** (considérées comme un prolongement de votre activité artistique) peuvent être rattachés à vos revenus d'artiste-auteur. Pour ceux-là vous vous référerez à une circulaire de 2011 que vous pourrez trouver ici www.secu-artistes-auteurs.fr/sites/default/files/pdf/Fiche%20pratique%20activités%20accessoires.pdf

*Cf aussi le livret **Comment rémunérer les auteurs ?**, réalisé par l'ArL PACA, en partenariat avec le CNL, la Charte, la SGDL, la FILL, juill. 2011 - mise à jour mars 2012.*

Bref, vous pourrez donc être amenés à devoir jongler entre divers organismes, statuts ou régimes, voire à les cumuler, ce qui n'est jamais bien confortable. Il faut y penser et vous renseigner avant de vous lancer dans une activité qui peut passer pour une opportunité mais peut, au final, apporter plus de complications que d'avantages.

auto-édition, vente directe, attention ! On pense également ici à l'auteur(trice) tirant des revenus de la **vente directe**, par lui (dans son atelier, sur des stands pendant un festival, via son site internet ou blog, *etc.*), de ses livres auto-édités en tirage limité, ou « d'objets artistiques » qu'il a fabriqués ou fait fabriquer, *etc.* : dans ces cas, les sommes que perçoit l'auteur(trice) ne peuvent pas être qualifiées juridiquement de droits d'auteurs et ne peuvent être cotisées auprès du régime d'artiste-auteur...

Aux yeux de l'Administration cette activité doit normalement être rattachée aux professions artisanales et/ou commerçantes, par ex. : gare, donc, car les niveaux de cotisations sociales et les contraintes ne sont pas les mêmes ! Pour « échapper » à cette logique, on peut passer par une structure intermédiaire (par ex. un collectif associatif) qui endossera la qualité d'éditeur et/ou distributeur/diffuseur des œuvres et reversera à l'auteur(trice) des... droits d'auteur ou royalties, ou bien créer une société.

Bien sûr, **pour les activités ne relevant pas du régime d'artiste-auteur**, vous pourrez tout à fait vous orienter vers un autre statut ou régime : par exemple profession indépendante, commerçant (pour la vente directe...), artisan (pour la création d'objets artistiques), auto-entrepreneur, *etc.* Mais il faudra alors bien réfléchir et assumer pleinement les charges, contraintes et devoirs afférents. Il est probable que les perspectives de développement amenées par le numérique et que l'influence des statuts parfois « plus souples » d'auteurs étrangers (notamment Belges, Américains... cf p. 42) conduisent à l'avenir de plus en plus d'auteur(trice)s de bande dessinée à tenter l'aventure de nouvelles formes d'activités et de « nouveaux » statuts. Il faudra alors qu'ils s'entourent de bons conseils, y compris de comptables et de fiscalistes chevronnés... ■

quels sont les droits sociaux de l'artiste-auteur ?

des droits à l'assurance maladie...

En contrepartie des prélèvements sociaux et contributions décrits, le régime social d'artiste-auteur vous permet de bénéficier « théoriquement » **d'une couverture sociale**. En tant qu'artiste-auteur, donc, vous serez en principe considéré comme étant rattaché au régime général de Sécurité sociale et bénéficierez de **l'assurance maladie**, du **congé maladie**, **maternité** ou **paternité**, etc., bref des mêmes prestations que les travailleurs salariés, à l'exception notable (au moins jusqu'en 2018 puisque nous ne savons pas ce qui nous attend exactement à compter de 2019) des accidents du travail et des maladies professionnelles...

Votre **organisme de référence** pour toutes ces prestations sera la **CPAM** (caisse primaire d'assurance maladie) de votre localité de résidence. Mais, ne le cachons pas, le régime d'artiste-auteur étant encore souvent mal connu, vous aurez peut-être parfois à batailler un peu pour faire valoir vos droits auprès de la CPAM : jusqu'à présent l'Agessa ou la Maison des artistes pouvaient nous fournir toutes attestations nécessaires, espérons que l'URSSAF nous fournira également facilement les **attestations utiles**.



dans la pratique. Jusqu'en 2018, il fallait que vous ayez cotisé une année entière sur un montant de droits d'auteurs au moins égal à 900 fois le SMIC horaire (soit souvent plus que le montant de votre première avance sur droits...) pour pouvoir bénéficier, l'année suivante, de cette couverture sociale d'artiste-auteur et donc des prestations sociales. Dans une première période de son activité, hélas, l'auteur(trice) ne cotisait donc souvent « que » pour la communauté des auteur(trice)s (au nom du principe de solidarité) et non directement pour lui(elle). Tout dépendait du fait que l'auteur(trice) était « **assujéti(e)** » aux prélèvements ou qu'il(elle) était « **affilié(e)** »...

Or au 1^{er} janvier 2019 cette différence entre « assujettis » et « affiliés » disparaît. Tous les auteur(trice)s sont désormais affiliés d'office au régime social des artistes-auteurs, via l'URSSAF, comme on l'a déjà vu plus haut. Mais au jour où nous publions le présent livret nous ne connaissons pas quelles seront les conditions exactes pour bénéficier des prestations sociales et même s'il y en aura : Faudrait-il avoir cotisé sur un montant minimum de droits d'auteurs pour bénéficier de la couverture sociale ? Si jamais cela devait être le cas, et vous vous trouviez dans la situation de ne pas pouvoir être assuré par le régime d'artiste-auteur, sachez que vous aurez alors intérêt à bénéficier d'un autre régime à un titre ou à un autre : ce pourra être le cas en exerçant ponctuellement une activité salariée, en étant étudiant, en étant couvert par un proche ou bien encore en demandant à bénéficier de la PUMA (protection universelle maladie) par exemple, souvent encore appelée CMU.

www.ameli.fr/assure/droits-demarches/principes/protection-universelle-maladie

Bien sûr, comme dans tout autre régime et activité, vos prestations ne seront pas prises en charge à 100 %. Pour vos remboursements complémentaires ou pour la prise en charge des dépassements d'honoraires de certains spécialistes vous aurez tout intérêt à souscrire à une **mutuelle santé complémentaire**. Là, il vous faudra faire jouer la concurrence entre différents prestataires.

... mais pas d'assurance chômage

Ah, oui, un point important à savoir : attention, à la différence des travailleurs salariés, nous n'avions en principe et par nature **pas droit directement à l'assurance chômage** en tant qu'artiste-auteur : c'est que nous ne cotis(i)ons pas à ce régime d'assurance.

en pratique. Il n'est donc pas inintéressant ni inutile d'exercer occasionnellement, entre la réalisation d'un album et la signature du suivant par exemple, une activité salariée à durée déterminée (CDD de droit commun ou d'usage en tant qu'intermittent du spectacle, par ex.)... À moins que vous ne préfériez occuper un emploi à durée déterminée à temps partiel. D'une part cela peut vous permettre de gagner quelques sous pendant que vous exercerez cette activité et de bénéficier éventuellement, à l'issue, de quelques droits ponctuels à l'assurance chômage, et, d'autre part, cela peut également vous permettre de bénéficier d'une assurance maladie si vous ne pouvez bénéficier directement d'une couverture en tant qu'artiste-auteur...

Toutefois, l'affiliation au régime d'artiste-auteur pouvait, sous conditions, ouvrir des droits à l'allocation de solidarité spécifique (ASS). Cela est toujours le cas. Il convient de se renseigner auprès de Pôle Emploi.

Lire aussi le *Guide du statut social des auteurs*, par Bénédicte Malaurent, sociologue, édité par la FILL, janv. 2013 : www.fill-livrelecture.org

Mais n'oublions pas : l'une des justifications politiques de la **hausse de la contribution sociale généralisée** (CSG) imposée à tous les revenus de toute nature, donc y compris à nos revenus d'auteurs (pour mémoire notre CSG est passée de 7,5 à **9,2%**), était d'ouvrir à terme des droits à l'assurance chômage à tous les actifs, quelque soit leur régime de rattachement. Restons en alerte quant à ce point précis comme au sujet de bien d'autres concernant les réformes sociales et fiscales qui ne cessent de toucher nos régimes ! Sur ces points tenez-vous bien informés auprès des organisations professionnelles d'auteurs et autrices (adaBD, SNAC-BD, Ligue des auteurs professionnels, CPE, SGDL, etc.).

possiblement un droit à la prime d'activité

Si nous ne sommes pas assimilables aux intermittents du spectacle, quant à notre régime du moins, et que nous n'avons pas de droit direct à l'assurance chômage entre la création de deux albums, il vous faudra connaître et peut-être compter avec un autre dispositif auquel vous pourriez avoir droit, la **prime d'activité**.

Destinée à compléter les revenus des salariés et des travailleurs indépendants aux ressources modestes, la prime d'activité est une prestation sociale. Elle est versée par la CAF (ou la MSA pour les exploitants et salariés agricoles). Cette aide a été conçue pour permettre à ses bénéficiaires d'augmenter leur niveau de ressources, afin « d'encourager le travail ». C'est là un complément de revenus duquel vous serez parfois content de pouvoir bénéficier.

N'hésitez pas à vous renseigner, voire à faire une simulation en ligne sur le site de la CAF, pour savoir si vous y avez droit : www.caf.fr/allocataires/mes-services-en-ligne/faire-une-simulation.

des droits à la formation continue

Dans un souci d'harmonisation avec le droit européen, une étude réalisée en 2009 par l'IGAS (Inspection générale des affaires culturelles) pour le ministère de la Culture a recommandé la mise en place d'un dispositif de formation continue des artistes-auteurs. Depuis le 1^{er} juillet 2012 nous venons tous une contribution formation professionnelle afin d'alimenter un fond de formation spécifique et depuis 2013, nous, auteur(trice)s, pouvons bénéficier de droits à des actions de formation professionnelle tout au long de notre vie. Notre organisme de référence était l'AFDAS et le restera a priori (une réforme de toute l'organisation de la formation professionnelle est en cours, et un regroupement des différents organismes par secteurs est souhaité par le Gouvernement mais l'AFDAS étant déjà impliquée dans tous les secteurs de la création artistique, elle devrait rester notre organisme de référence, tout en fusionnant ses forces avec celles d'autres organismes de nos secteurs).

Jusqu'à fin 2018, **pour bénéficier d'une formation**, il nous fallait être affilié à l'Agessa ou à la Maison des artistes – la différence entre « assujetti » et « affilié » disparaissant au 1er janvier 2019, nous espérons que cela aura pour conséquence d'ouvrir des droits à tous les auteur(trice)s – et justifier de revenus bruts de :

- 9 000 € sur les 3 dernières années,
- ou 12 000 € sur les 4 dernières années,
- ou 15 000 € sur les 5 dernières années.

Nous étions alors éligible à un budget annuel de formation de 7 200 €, ce qui était assez bien. Avec la réforme générale de la formation professionnelle, nous n'aurons plus droit, comme tout le monde qu'à un budget de 500 € par année. Pour autant il faut savoir que les heures de formation que nous avons et vous avez acquises au titre du droit individuel à la formation (DIF) au 31 décembre 2018 peuvent être utilisées jusqu'au 1^{er} janvier 2021.

l'AFDAS

Dispositifs de formation pour les artistes-auteurs :

www.afdas.com/particuliers/artistes-auteurs

Pour contacter les implantations régionales

de l'AFDAS : www.afdas.com/connaître/contacts.

Par ailleurs, avant la loi sur la formation professionnelle des auteur(trice)s, divers organismes, généralement co-financés par des collectivités locales avant gardistes, avaient mis en place depuis plusieurs années déjà des modules d'information et de formation continue des artistes-auteurs et notamment des auteur(trice)s de l'écrit, de l'illustration et de la bande dessinée. Certains perdurent, d'autres se sont arrêtés ou sont en suspens. Ces modules offrent un grand avantage, souvent ils sont entièrement gratuits pour les résidents de la région concernée. Renseignez-vous, par exemple, auprès du centre régional du livre et/ou de l'image le plus proche de chez vous.

Cf par ex. : www.culture.gouv.fr/Thematiques/Livre-et-Lecture/Ressources-et-action-territoriale/Action-territoriale/Les-structures-regionales-du-livre

une assurance vieillesse complémentaire obligatoire !

Dès janvier 2019, nous auteur(trice)s cotiserons tous au régime dit « de base » **de l'assurance vieillesse (la fameuse cotisation de 6,90 %** dont nous parlons plus haut). Avant cette date nous ne cotisons que si nous atteignons le seuil d'affiliation au régime de la sécurité sociale des artistes-auteurs. Puis ensuite, une fois l'affiliation attestée, notre dossier était transmis à une autre organismes, l'IRCEC, la caisse nationale de retraite complémentaire des artistes-auteurs en vue d'une nouvelle contribution à notre **régime de retraite complémentaire obligatoire, le RAAP (régime des artistes et auteurs professionnels** : cotisation de **6 %** en 2018 sur les revenus 2017). En cas de non-affiliation nous ne payions donc aucune de ces deux cotisations.

Jusqu'à présent, suite à une lutte acharnée des organisations représentatives des artistes-auteurs, il était possible de bénéficier **d'un taux réduit de 4 %** si nos revenus d'artiste-auteur étaient en dessous d'un certain seuil (entre 8 784 € et 26 352 €, pour les revenus estimés au titre de 2017). Mais ce n'est pas une disposition pérenne, il faudra donc veiller à ce qu'elle soit maintenue.

D'autant que, désormais nous serons redevables de la cotisation de 6,90 % dès les premiers euros de droits perçus, à proportion de nos revenus d'auteur. Et que nous ne savons pas clairement si nous serons redevable de la contribution au RAAP (dont le taux augmente chaque année : 7 % en 2019 sur les revenus 2018, pour atteindre 8 % en 2020 sur les revenus 2019) quels que soient nos revenus ou bien si nous pourrions continuer à bénéficier d'une exonération s'ils n'atteignent pas un certain seuil (qui était de 8 784 € pour les revenus perçus en 2017).

Ircec - caisse nationale de retraite complémentaire des artistes-auteurs

Des conseillers accueillent au siège de l'IRCEC, sans RDV, et/ou sont joignables par tél. du lundi au vendredi de 9h45 à 16h30.

30, rue de la Victoire | CS 51245

75440 Paris cedex 09

numéro tél. unique : 01 80 50 18 88

contact : contact@ircec.fr | www.ircec.fr

Guide de la Retraite des artistes auteurs, IRCEC, 2018 (renouvelé tous les ans) : www.ircec.fr/wp-content/uploads/2018/03/ircec_guide2018_web.pdf

une prise en charge partielle par Sofia

Si cela peut vous remonter le moral, sachez qu'en ce qui concerne l'IRCEC, la moitié de vos cotisations annuelles est payée par ce que l'on appelle le « Droit de prêt » (un prélèvement effectué sur le montant des achats des bibliothèques et complété par un abondement de l'Etat, *cf p. 31*)...

Jusqu'en 2009, malheureusement, seuls les auteur(trice)s reconnu par l'Agessa (et son ministère de tutelle : ministère de la Sécurité sociale) comme « auteur du livre » étaient concernés : ce qui ne faisait pas de doute

lorsque pour les scénaristes mais qui pouvait poser problème pour les dessinateurs, et encore davantage pour les coloristes. Mais fort heureusement, les ministères de la Culture, de la Sécurité sociale et des Finances se sont entendus pour résoudre ce problème et, depuis le 1^{er} janvier 2010 sont concernés par la prise en charge d'une partie de leurs cotisations au RAAP par le droit de prêt aussi bien les scénaristes et auteurs de textes que les dessinateurs ou illustrateurs (écrivains, traducteurs littéraires, illustrateurs ou photographes du livre).



comment déclarer mes revenus aux impôts ?

Et bien voilà, vous avez gagné vos premiers droits d'auteurs, vous avez cotisé au régime de sécurité sociale des artistes-auteurs, vous pensez peut-être être quitte. Et bien « Pô du tout » ! Il vous reste encore à déclarer aux Impôts l'argent que vous avez gagné. Eh oui ! « *Dura lex, sed lex.* »

le principe

Ce n'est pas très compliqué. Par principe, les revenus (droits d'auteurs) de l'artiste-auteur, bien que cotisés socialement auprès d'un régime rattaché au régime général salarié, sont imposés au régime des... **« bénéfices non commerciaux » (BNC)** : la profession d'artiste-auteur est fiscalement considérée comme indépendante, libérale, et les revenus qu'elle génère sont réputés provenir d'une profession « non commerciale ». Plus exactement, sont ainsi considérés par le Code général des impôts (article 92) « *les produits de droits d'auteurs perçus par les écrivains ou compositeurs et par leurs héritiers ou légataires* ».

Si vous êtes encore étudiant au moment où vous percevez vos premiers droits d'auteurs et que vous ne déclarez pas encore vos revenus à titre personnel mais avec vos parents, les mêmes règles de déclaration que ci-dessus et ci-dessous devraient normalement s'appliquer.

le régime spécial : imposition au titre des traitements et salaires

Toutefois, « *lorsqu'ils sont intégralement déclarés par les tiers* [donc par l'éditeur], *les produits de droits d'auteur perçus par les écrivains et compositeurs* [tiens, tiens, encore ces seules « notions » !], *sont [...] soumis à l'impôt sur le revenu selon les règles prévues en matière de traitements et salaires* ». Cela vaut *a priori* pour les scénaristes et les auteur(trice)s dits « complets » dont les droits d'auteurs sont intégralement déclarés par leur éditeurs et/ou producteurs, etc.

En tant que scénariste ou auteur(trice) « complet », donc, vous pouvez les rattacher aux « **Traitements et Salaires** » de votre déclaration d'Impôts (formulaire 2042), mais depuis 2018 il vous faut les inscrire dans **une case spécifique aux « Droits d'auteur »**, en vue de pouvoir déterminer votre futur taux de **prélèvement à la source** de l'impôt sur le revenu...

Les abattements habituels aux traitements et salaires s'appliquent alors (10 % à ce jour) : vous n'êtes donc pas imposable sur l'intégralité de vos recettes d'auteur mais sur celles-ci moins 10 %.

Mais **vous pouvez** aussi préférer **opter pour le régime des BNC** et les déclarer en tant que BNC sur un feuillet complémentaire de la déclaration d'impôts (formulaire 2042 C PRO).

La logique voudrait que les dessinateur(trice)s, voire les coloristes, percevant des droits d'auteur uniquement de leur(s) éditeur(s) et non pas d'autres « clients », et dont les droits sont intégralement déclarés par leur(s) éditeur(s), puissent également bénéficier de ce régime spécial. Las ! S'ils ne sont pas également scénaristes de leur œuvre, le fisc semble pouvoir leur refuser cette possibilité, et des dessinateurs ont pu faire l'objet d'un redressement fiscal à ce titre... Faites donc attention à ce point et demandez au besoin confirmation à votre centre des impôts.

imposition au titre des BNC

Bien souvent, en tant que dessinateur(trice) et/ou que coloriste vous commencez, avant un premier album, par « faire » des illustrations de commande, etc., ou bien par tenter plusieurs pistes d'activités créatives... Donc, en principe vous avez commencé par déclarer le début de votre activité d'artiste-auteur (formulaire P0, vous vous souvenez?, cf. p. 35) pour pouvoir établir des factures à vos clients, ce avant toute première déclaration fiscale. Les rémunérations que vous percevez sont alors bien qualifiées de droits d'auteur mais celles-ci ne seront pas « intégralement déclarées par les tiers ». Alors, quand vous avez déclaré votre début d'activité

auprès du Centre des impôts, vous avez du « choisir » en même temps d'être imposés au titre des bénéfices non commerciaux et opter, en principe (pour voter tout début de carrière), pour le régime de la micro-entreprise dit « spécial BNC » ou « micro BNC » (à distinguer du régime micro BNC applicable aux revenus provenant d'une activité d'auto-entrepreneur).

Pour résumer, si vous êtes dessinateur ou coloriste, a priori, vous n'avez guère d'autre choix que de déclarer vos droits d'auteurs dans la rubrique « Bénéfices Non Commerciaux » du formulaire 2042 C PRO. Sans entrer dans des détails un peu compliqués, sachez que les abattements ne sont alors pas les mêmes (34 % d'abattement sur vos recettes d'auteur en régime micro BNC) et qu'à partir d'un certain montant de droits à déclarer vous pouvez avoir intérêt ou l'obligation de « passer » aux frais réels, et de tenir une comptabilité stricte. Des associations de gestion agréées (les AGA), comme ARTAGA, peuvent alors vous aider.

Artaga

8-10 rue de l'Etoile | 75854 Paris Cedex 17
tél. : 01 55 37 20 35 | infos@artaga.fr
www.artaga.fr

Mais il y a là, entre scénaristes ou scénariste/ dessinateurs, d'une part et, dessinateurs et coloristes, d'autre part, une différence de traitement qui, pour les auteurs de bande dessinée ne vivant quasiment que des revenus provenant de la vente de leurs albums ou de l'exploitation de leurs œuvres communes, peut paraître injuste et fait régulièrement l'objet de revendications.

un régime inapplicable à l'auteur auto-édité ou vendant ses propres productions

En France, le statut social d'artiste-auteur décrit plus haut ne s'applique qu'aux auteurs dont les œuvres sont publiées par autrui. À l'heure actuelle, il n'est malheureusement pas adapté au cas de l'auto-édition imprimée ou en ligne.

En conséquence, **les revenus perçus par un(e) auteur(trice) français(e) auto-éditant ses livres ne peuvent pas être qualifiés de droits d'auteur.** Donc, même s'il est scénariste, l'auteur(trice) auto-édité(e) ne peut absolument pas déclarer ses revenus au titre des traitements et salaires (régime spécial). Il devrait par contre pouvoir les déclarer au titre des BNC et bénéficier du régime de la micro-entreprise s'il fournit une prestation de service (auto-publication de pages

en ligne, par ex.) ou au titre des BIC (bénéfices industriels et commerciaux) s'il auto-édite et vend des livres imprimés (s'ils ne sont pas assimilables à des livres d'artiste). Mais il ne pourra pas *a priori* déclarer son début d'activité (formulaire P0...) en tant qu'activité d'artiste-auteur. Aussi pour une activité d'auteur auto-édité il faudra semble-t-il **opter pour un autre régime juridique et fiscal** : libéral, auto-entrepreneur... commerçant ? Ou bien encore il faudra créer une structure de type association ou société. Pensez-y.

Aux Etats-Unis, la pratique de l'auto-édition imprimée ou sur les réseaux comme Internet est assez courante. L'auteur(trice) américain(e) se conçoit assez naturellement comme un entrepreneur qui se trouve à la tête d'un capital qu'il doit développer, valoriser, faire fructifier, voire adapter à d'autres supports... Ceci explique peut-être qu'on y a vu éclore depuis quelques années des sites d'auteur(trice)s à accès payant, proposant des expérimentations, des prépublications ou des histoires à suivre, ces projets pouvant ultérieurement donner lieu à des publications imprimées vendues lors des « Comics Conventions ». C'est que la Culture économique ainsi que le cadre juridique américains permettent cela, voire facilitent ce genre d'expériences.

cotisation foncière des entreprises

L'article 1460 du Code général des impôts exonère en principe du paiement de la cotisation foncière des entreprises « auteurs et compositeurs, les professeurs de lettres, sciences et arts d'agrément, les instituteurs primaires » (art. 1460 3°) et « les peintres, sculpteurs, graveurs et dessinateurs considérés comme artistes et ne vendant que le produit de leur art » (art. 1460 2°). Il semblerait que le bénéfice de l'exonération ne puisse donc pas toujours être appliqué de manière égale entre toutes les catégories d'auteurs. Les scénaristes en seraient exonérés automatiquement mais les dessinateurs ne le seraient que s'ils sont « considérés comme artistes » (par qui ? sur quels critères ?). Les coloristes, eux, *a priori*, en seraient exclus, certains inspecteurs des impôts émettant des doutes à ce sujet mais pouvant tout aussi bien, et à discrétion, décider d'en faire bénéficier un coloriste qui le demanderait. ■

Lire aussi : *Comment déclarer fiscalement ses droits d'auteur ?*, par Delphine Rochefort, expert-comptable, ArL PACA, 2012

où puis-je trouver de l'aide ?

Il nous reste à vous dire qu'au fur et à mesure de votre vie professionnelle d'auteur(trice) vous pourrez trouver un peu d'aide, de réconfort ou de soutien auprès de divers regroupements, associations ou organismes. Tout d'abord, nous ne pouvons que vous inciter à fréquenter un **atelier d'auteur(trice)s ou une communauté en ligne**. La compagnie, l'œil critique mais aussi l'expérience professionnelle et administrative d'autres auteur(trice)s sera toujours un bon moyen pour continuer à vous former et à vous informer.

premier réflexe, l'association professionnelle, l'adaBD

Lorsque vous aurez besoin de vous informer plus profondément sur les conditions d'exercice de la profession, les contrats ou les tarifs proposés par tel ou tel éditeur, votre régime social ou fiscal tel qu'il est vécu par vos confrères, *etc.*, vous aurez alors tout à gagner à venir fréquenter la page Facebook de l'Association des auteurs de bande dessinée (adaBD) et à y poser vos questions. L'adaBD s'efforcera toujours de vous apporter des réponses concrètes. Et si vous êtes satisfait, peut-être aurez-vous alors envie de nous rejoindre et de nous soutenir.

adaBD

L'association des auteurs de bande dessinée

38, rue des Boissières | 16000 Angoulême

tél. : 06 85 76 73 23

contact.adabd@numericable.fr

www.facebook.com/associationdesauteursdeBD/

vous pouvez aussi consulter notre chaîne youtube :

[www.youtube.com/channel/UCWTzb6lUuTcPT-](http://www.youtube.com/channel/UCWTzb6lUuTcPT-MLP-j2NSUw)

[MLP-j2NSUw](http://www.youtube.com/channel/UCWTzb6lUuTcPT-MLP-j2NSUw)

Vous n'hésitez pas non plus à venir régulièrement rencontrer des professionnels dans le Pavillon Jeunes Talents® du Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême puis à consulter les outils qu'il met à votre disposition, dont le présent guide.

Le Pavillon Jeunes Talents®

Festival International de la Bande Dessinée

71, rue Hergé | 16000 Angoulême

Tél. : 05 45 97 86 50

jeunestalents@bdangouleme.com

www.bdangouleme.com



la possibilité d'une résidence d'auteur(trice)

Vous aurez peut-être envie de tenter votre chance pour bénéficier d'une résidence de création ou autre. Pour cela, il vous faudra déposer un dossier correspondant à un projet (de livre ou d'activité).

La Maison des Auteurs

Créée en juillet 2002 à l'initiative du Syndicat Mixte du Pôle Image - Magelis et intégrée depuis janvier 2008 à la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, la Maison des auteurs est une résidence internationale accueillant des auteur(trice)s de bande dessinée, illustrateurs, réalisateurs d'animation... pour des durées allant de trois mois à deux ans. Elle propose également un service d'accompagnement juridique et administratif des auteur(trice)s.

2, boulevard Aristide Briand | 16000 Angoulême
tél. : 05 45 22 86 10

www.citebd.org/spip.php?rubrique7

Maison Fumetti

En partenariat avec la DRAC et la Ville de Nantes, Maison Fumetti accueille à Nantes des auteur(trice)s de bande dessinée en résidence rémunérées. Les résident(e)s ont ainsi la possibilité de travailler sur un projet de création personnel, tout en s'impliquant dans la vie locale.

Manufacture des tabacs | 6, cour Jules Durand
44000 Nantes | tél. : +33(0)2 52 10 70 52
contact@maisonfumetti.fr

www.maisonfumetti.fr

www.facebook.com/maisonfumetti/

Vous pourrez identifier d'autres résidences ici :

223 Résidences d'arts visuels en France, CNAP, 2016

Dans le cadre de sa mission d'information aux professionnels et aux artistes, le Cnap publie dans sa collection « Guides de l'art contemporain », un guide dédié aux résidences d'artistes, de commissaires d'expositions, de critiques, de théoriciens ou d'historiens de l'art.

www.cnap.fr/sites/default/files/publication/149350_223_residences_darts_visuels_en_france_-_oct2016_0.pdf

après le premier album, éventuellement une aide financière

Lorsque votre premier livre aura été publié par un éditeur, vous pourrez tenter d'obtenir une aide du Centre national du livre (CNL), une « bourse de découverte » qui vous aidera à dégager un peu de temps pour finaliser votre deuxième projet. Ou bien, lorsque au moins deux de vos œuvres auront été publiées à compte d'éditeur, il vous sera possible de demander une « bourse de création ». Peut-être même, lorsque vous serez un(e) auteur(trice) confirmé(e), arriverez-vous à obtenir une « bourse d'année sabbatique », qui sait ? Peut-être pourrez-vous également solliciter une « bourse de résidence ».

CNL – Centre national du livre

Hôtel d'Avejan

53, rue de Verneuil | 75343 Paris Cedex 07

tél. : 01 49 54 68 68 | <http://centrenationaldulivre.fr>

Pour les aides aux auteur(trice)s :

http://centrenationaldulivre.fr/fr/auteur-traducteur/aides_aux_auteurs/

un syndicat et d'autres organisations professionnelles

Enfin, peut-être qu'un jour, lorsque vous serez auteur(trice) de quelques albums, vous vous sentirez floués et que vous ressentirez le besoin de faire valoir vos droits... énergiquement. Vous vous tournerez alors avec profit vers l'ensemble des organisations professionnelles d'auteur(trice)s et regroupements, à commencer par le groupement BD du Syndicat national des auteurs et compositeurs (SNAC). Mais de nombreux autres organismes et regroupements créés au fur et à mesure des luttes menées pour défendre les intérêts des auteur(trice)s existent parmi lesquels ceux-ci :

Groupe des auteurs de bande dessinée (Snac-BD)

80 rue de Taitbout | 75009 Paris | tél. : 01 48 74 96 30

contact : snac.fr@wanadoo.fr | www.snacbd.fr

www.facebook.com/snacbd/fr/

Collectif des créatrices de bande dessinée contre le sexisme

Plus de 250 femmes, autrices, ont décidé de se rassembler pour dénoncer les formes que prend le sexisme dans le champ littéraire que constitue la bande dessinée, en vue de les combattre.

<http://bdegalite.org>

www.facebook.com/bdegalite.org/

La Ligue des auteurs professionnels

Fondée en 2018, la Ligue des auteurs professionnels est née du rassemblement d'un collectif d'auteur(trice)s du livre et d'une fédération d'organisations. Elle se donne pour objet de sauvegarder le métier et améliorer les conditions de création des auteur(trice)s : protection sociale, rémunération, renforcement du droit d'auteur, encadrement par le code du travail, rééquilibrage du rapport auteur/éditeur...

<https://ligue.auteurs.pro>

www.facebook.com/LigueAuteursPro/

La Charte des auteurs et illustrateurs jeunesse

Probablement travaillerez-vous également dans l'univers du livre jeunesse. Vous pourrez vous tourner vers la Charte des auteurs et illustrateurs jeunesse. Initialement fondée autour de la nécessaire rétribution des auteur(trice)s et des illustrateur(trice)s quand il(elle)s rencontrent leurs lecteurs, la Charte œuvre pour l'amélioration de leur statut.

Hôtel de Massa

38, rue du Faubourg Saint-Jacques | 75014 Paris

tél. : 01 42 81 19 93 | www.la-charte.fr

www.facebook.com/CharteAuteurs/

Collectif Artistes Auteurs

Le CAA est un collectif informel constitué d'artistes-auteurs, auteurs de BD, illustrateurs, photographes, graphistes...

www.instagram.com/collectifartistesauteurs/

www.facebook.com/collectifartistesauteurs/

pour des informations plus générales sur l'ensemble du secteur

Les EGBD

Les États Généraux de la Bande Dessinée ont pour vocation de réunir tous les acteurs de la bande dessinée en vue d'établir un état des lieux et de tenter de construire un avenir meilleur pour tous.

www.etatsgenerauxbd.org

www.facebook.com/etatsgenerauxbd.org/

Les Etats généraux du Livre

Dans la foulée des EGBD, le CPE et le mouvement « Auteurs en colère » ont lancé les Etats généraux du livre, une réflexion/action sur l'avenir du statut social de l'auteur et les modèles économiques dans le secteur du livre.

www.auteursencolere.fr

quelques ouvrages utiles

des guides complémentaires

Guide des auteurs de livres, CNL, SGDL, FILL, 2017

Guide du droit d'auteur, 3^e édition, 2017 :

http://media.sup-numerique.gouv.fr/file/Licences_et_droit_d_auteur/82/5/Guide_du_droit_dauteur_3e_ed_777825.pdf

Kit de survie du créatif, articles en ligne, association « Métiers graphiques », 2016,

<http://kitdesurvie.metiers-graphiques.fr>

La commande de design graphique, CNAP,

www.cnap.fr/sites/default/files/publication/138360_commandedesigngraphique_web.pdf

sur la bande dessinée et les techniques de création :

Scott McCloud,

Faire de la bande dessinée, Delcourt, 2007

Scott McCloud,

Réinventer la bande dessinée, Vertige Graphic, 2002

Scott McCloud,

L'Art invisible, Vertige Graphic, 1999

Sur le livre numérique :

Sébastien Célimon,

Livre numérique : état des lieux, perspectives et enjeux, éd. du Cercle de la Librairie, 2018

Sébastien Naeco,

La BD numérique, Enjeux et perspectives, Numerik:) ivres, coll. « Comprendre le livre numérique », 2011

Marin Dacos, Pierre Mounier,

L'édition électronique, La découverte, coll. « Repères » n° 549, 2010. ■

que peut-on vous dire de plus ?

revenons un petit moment sur la vie quotidienne...

On nous dit parfois : « *Vous avez de la chance, vous n'avez pas d'horaires, vous !* » D'abord, souvenons nous que ce n'est pas le cas de tous les auteur(trice)s : beaucoup, la plupart en fait, s'astreignent à des horaires extrêmement réguliers (fréquenter un atelier peut aider !) et ils ont d'ailleurs tout à fait raison : cela permet de garder une vie sociale « normale » (c'est mieux quand on est en couple ou qu'on a des enfants) et de s'aménager des week-ends, voire des vacances. D'autres, effectivement, travaillent plutôt la nuit, lorsque plus rien ne vient troubler leur solitude (téléphone, visite, ou nécessité de sortir) et leur concentration.

La plupart d'entre nous, surtout en début de carrière, rognons sur les week-ends (parfois inexistant), les vacances, parfois même les nuits de sommeil lorsqu'il s'agit de boucler un album en temps et en heure alors que l'on a beaucoup tergiversé en début du projet. Toutefois, mieux vaut s'astreindre à des horaires réguliers, qui permettront de profiter des temps libres sans mauvaise conscience !

Un point négatif, sur le plan financier : quoique avec un peu d'habitude, l'on arrive à jongler avec ses avances sur droits, prévoir et économiser, il faut bien se rappeler que notre statut financier - qui ne tient qu'à la qualité et la régularité de notre production (et de nos ventes) - paraît extrêmement précaire aux yeux, par exemple, d'un banquier ou d'un agent immobilier, lorsque vous voulez faire un crédit, louer un appartement... Mais n'est-ce pas le cas de bien d'autres professions indépendantes ? Avec cela aussi on apprend à jongler !

Le point le plus important est que l'on exerce au quotidien un métier passionnant, parfois très gratifiant, rarement ennuyeux ! C'est aussi une forme de richesse et de qualité de vie, non ?

... et la « révolution » numérique

Le métier d'auteur(trice) se trouve actuellement pris au centre d'un maelström de nouveautés techniques, d'expérimentations, d'échanges créatifs, de possibilités enthousiasmantes... mais aussi **de réformes radicales qui risquent d'affecter sérieusement nos conditions de vie**. Demain, c'est certain, ne ressemblera pas à aujourd'hui. Mais pourra-t-on (sans parler même de la gestion du temps consacré exclusivement au travail) encore vivre du métier d'auteur(trice), sans être obligatoirement un informaticien aguerri (ou bien conseillé) doublé d'un maître en communication et d'un gestionnaire avisé ?

Voilà. On vous avait bien dit que c'est un vrai métier, non ?

